
LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE
DreamPLANET
REGALO
PRIMER VOLUMEN DEL
MONOGRÁFICO
SONIC
ADVENTURE
DICIEMBRE 1999
NÚMERO 1
495 PTAS. 2,98 EUROS
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
FESTIVAL DE HORROR Y SANGRE
VIRTUA FIGHTER 3TB
ANÁLISIS Y GUÍA COMPLETA DE TODOS LOS PERSONAJES
ADEMÁS
SONIC ADVENTURE, POWER STONE, THE HOUSE OF THE DEAD 2, READY 2 RUMBLE... Y DOCE TÍTULOS MÁS
SOUL
La perfección llega a los videojuegos
CALIBUR
99001
8 421174 023589
editorial aurum

Dream Planet

Número 1 Diciembre 1999
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
Joventut, 1908830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Maquetación: **Jose L. Crespo**
Colaboradores: **Rubén Jiménez, Bob Jubbs y Eduardo Rodriguez**
Traductores: **Carles Sierra y Rosana Rivero**

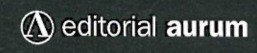
PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Madrid: Waterbuk, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99



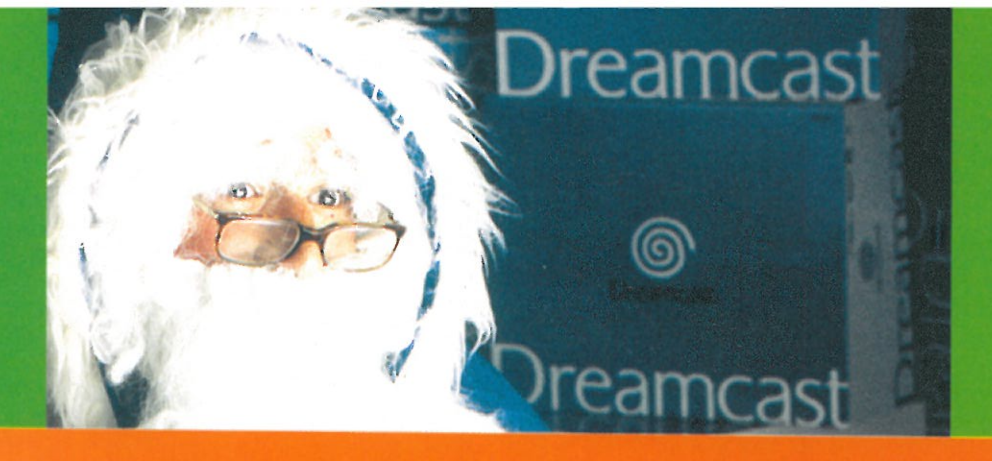
EDITORIAL



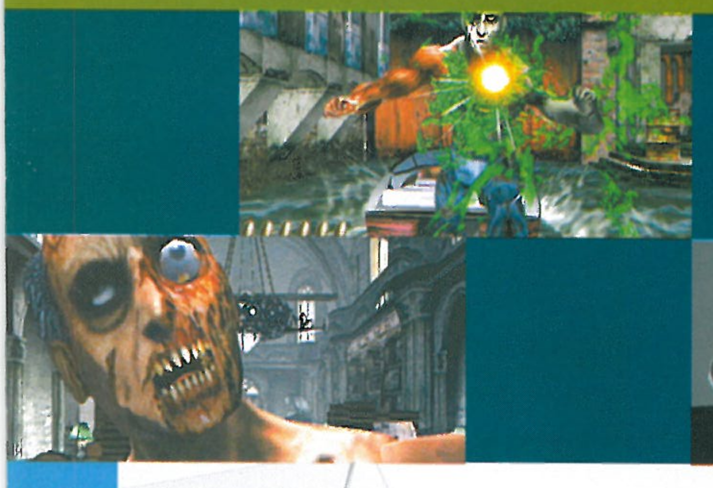
Antes que nada, queremos darte la bienvenida al primer número de Dream Planet, una nueva publicación de Editorial Aurum dedicada íntegramente a Dreamcast, la flamante consola de Sega. En estas páginas y mes a mes, encontrarás los últimos rumores de la industria, evaluaciones previas de los juegos que más expectación crean entre los usuarios y una sección dedicada a Internet, para que le saques el máximo provecho a esta prestación que incorpora la Dreamcast. Asimismo, aquí no vas a encontrar publirreportajes encubiertos sino análisis exhaustivos e independientes de los títulos disponibles en las tiendas. Es más, vamos a complementar los análisis de los juegos más destacados con sus libros de rutas, códigos y trucos. Queremos que la lectura de Dream Planet sea para ti una experiencia plenamente satisfactoria y, para demostrártelo con hechos, comenzamos nuestra andadura con amplios análisis de Soul Calibur, Sonic Adventure y The House of the Dead 2, una guía completa de Virtua Fighter 3 tb y, como elemento estrella, un fantástico regalo: 52 páginas del monográfico especial Sonic Adventure. Esta guía completa del juego más emblemático de Sega consta de dos volúmenes. El primero acompaña a esta revista y el segundo se distribuirá, también de forma totalmente gratuita, junto con el número 2 de Dream Planet. No podemos acabar estas líneas sin pedir tu colaboración; queremos que ésta sea tu revista y, por ello, necesitamos conocer tus críticas, dudas e impresiones. ¡No te cortes! Escríbenos a:
Dream Planet, calle Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Nos vemos el mes que viene.
Sergio Rivero
Director de Dream Planet
srivero@intercom.es




Dreamcast
Dreamcast





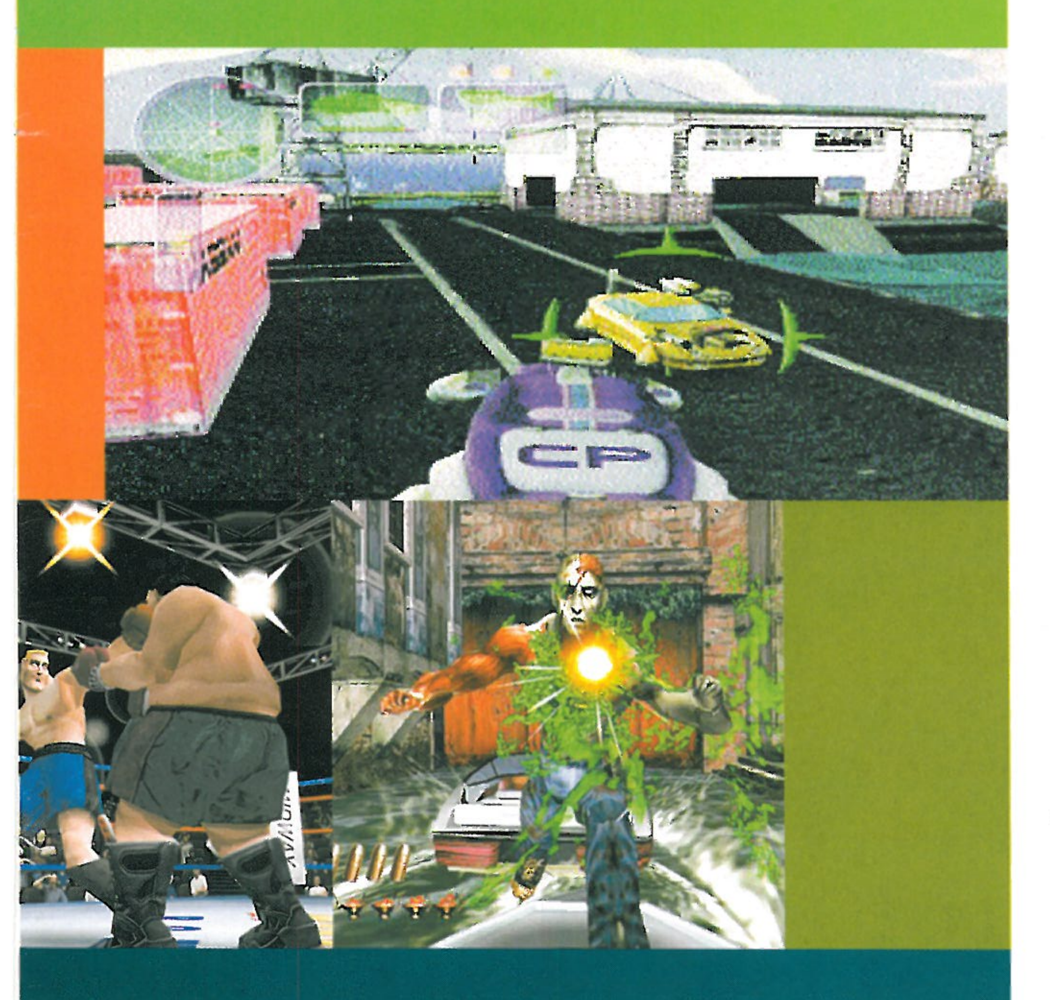





SEGA

MAPAMUNDI

No queremos que tengas ningún problema a la hora de escoger el juego que te compras estas navidades, así que te informamos de los próximos lanzamientos y te ofrecemos una lista con los 10 mejores juegos para la redacción de Dream Planet.



BRÚJULA

¿No sabes cómo realizar las proyecciones de algún luchador de Virtua Fighter 3tb? ¿Te has quedado atascado con algún monstruito de The House of The Dead 2? No te preocupes, Dream Planet te ofrece las mejores soluciones para salir airoso de cualquier situación comprometida.

94

Sumario

Turrones, cava y juegos para Dreamcast

Lo prometido es deuda y Sega ha cumplido. La intención de la compañía era ofrecer un número considerable de juegos para Navidad y eso es lo que encontrarás en las tiendas cuando tengas que decidir lo que te regalan (o te regalas) este año cuando llegue Papá Noel.

Además de los 14 juegos que acompañaron el lanzamiento de la consola (Sonic Adventure, Sega Rally 2, Power Stone, Virtua Fighter 3tb...) y de los que han ido apareciendo durante el mes de Noviembre (Soul Calibur, Speed Devils, The House of the Dead 2, Pen Pen...), la lista se redondea con los lanzamientos de este mes de Diciembre. En este último grupo se encuentran Marvel vs. Capcom, Shadow Man, NFL QBC 2.000 o Soul Fighter, completando un catálogo de unos 40 juegos.

Sega conseguirá ofrecer a los usuarios un catálogo de unos 40 juegos para esta navidad



Desde luego, esto no significa que la Dreamcast queme todos sus cartuchos estas navidades. Aún quedan unos cuantos bombazos para la entrada del nuevo milenio, como por ejemplo Crazy Taxi, Resident Evil: Code Veronica, Zombie Revenge, Virtua Striker 2, Arcatera, y, sobre todo, el esperadísimo Shenmue.

No nos gustaría que ninguno de nuestros lectores sufriera un empacho de juegos durante estas fiestas (ya tendréis suficiente con el típico atracón de turrones y polvorones). Por eso, a modo de orientación, os hemos preparado un calendario de los próximos lanzamientos y una lista que incluye los 10 juegos recomendados por el equipo de Dream Planet.

Desde luego, estas fechas también son un momento propicio para la venta de consolas y Sega lo sabe. Según sus propias previsiones, aprovechando el empujón de las fiestas navideñas se podría alcanzar la cifra de 100.000 unidades vendidas en todo el territorio español.

La verdad es que, teniendo en cuenta que las ventas de la nueva reina de las consolas a nivel mundial no van nada mal, la posibilidad de alcanzar esta cantidad en nuestro país no nos parece tan descabellada. Las ventas durante los primeros cuatro meses de vida de la Dreamcast en Japón, por ejemplo, alcanzaron el millón de unidades.

En Estados Unidos, desde la fecha de aparición de la consola y sin contar el incremento en la demanda que se acostumbra a registrar durante estas fiestas, se ha superado también el millón de unidades vendidas.

Sin duda, la respuesta del público está haciendo justicia a los méritos de la Dreamcast y parece que el fracaso de la Saturn no se va a volver a repetir.

LANZAMIENTOS

DICIEMBRE		ENERO	
TÍTULO	DISTRIBUIDOR	TÍTULO	DISTRIBUIDOR
Deep Fighter	Ubi Soft	Armada	Acclaim
Dragon's Blood	Virgin	Caesars Palace 2000	Virgin
Fighting Force	Proein	Evolution	Ubi Soft
Jimmy White's 2 Cueball	Virgin	NBA 2000	Sega
Marvel vs Capcom	Virgin	Resident Evil 2	Virgin
NFL QBC 2000	Acclaim	Re-Volt	Acclaim
ShadowMan	Acclaim	Street Fighter Alpha 3	Virgin
Soul Fighter	Proein	Tee Off	Acclaim
Vigilante 8 Second Offense	Proein	Virtua Striker 2	Sega

LOS 10 MEJORES

1. Soul Calibur
2. Sonic Adventure
3. Power Stone
4. Ready 2 Rumble
5. The House of the Dead 2
6. Sega Rally 2
7. Virtua Fighter 3tb
8. Dynamite Cop
9. Blue Stinger
10. Trick Style

SIMO TCI'99: Dream Planet estuvo allí



Nuestro Jefe de Redacción intentando robar el diploma a los ganadores del concurso: José Antonio Castelbón, Fernando Prieto y Jaime Montalbán.

El Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid volvió a acoger el SIMO TCI entre el 2 y el 7 de Noviembre. Aunque en esta 39ª edición de la feria la presencia de distribuidores de juegos continuó siendo bastante escasa por la polémica que mantienen con la organización (sólo estaban presentes Interact, Herederos de Nostromo y Guillemot), en nuestro stand pudimos comprobar in situ que los aficionados al mundo de los videojuegos continúan acudiendo puntualmente a su cita anual con el SIMO.

Dream Planet aprovechó la oportunidad para presentarse en sociedad y la verdad es que teniendo en cuenta la velocidad a la que desaparecían de nuestras manos los ejemplares gratuitos del número 0 que regalábamos, parece que la Dreamcast ha despertado bastante expectación entre todos los jugones españoles.

Durante los tres últimos días del SIMO, Dream Planet e Infogrames organizaron el torneo Ready 2 Rumble. Vuestra respuesta a la convocatoria fue impresionante, hasta el punto que el sábado nos vimos obligados a detener la inscripción cuando ya contábamos con 50 aspirantes al título.

Los ganadores de los tres días se llevaron un diploma que acreditaba su título de mejor púgil virtual, el juego Ready 2 Rumble y una camiseta y un tattoo de Millenium Soldier Expendable.

Desde aquí aprovechamos para felicitar a los ganadores y agradeceros a todos vuestra participación. ¡Hasta la próxima!

Sonic busca un campeón

Vale, es un rollo no poder jugar en red con la Dreamcast hasta el próximo milenio, pero eso no quiere decir que no puedas competir con otros jugones del planeta aprovechando el acceso a Internet que te proporciona la consola. Con este objetivo, Sega ha organizado "The Sonic European Speed Challenge with Reebok" para buscar al Campeón Europeo de Sonic.

Básicamente se trata de completar un circuito que podrás descargarte de Internet en el menor tiempo posible. El objetivo es encontrar cinco pares de zapatillas que el Dr. Robotnik ha robado del armario de Sonic.

La competición arrancó el pasado miércoles 1 de Diciembre y finalizará el viernes 14 de Enero del 2.000, así que tienes bastante tiempo para arañar algunos segundos al crono y vigilar que nadie te supere en la tabla de puntuaciones.

De todas formas, si te clasificas entre los 50 primeros tendrás un premio seguro, aunque el que se llevará la mejor parte será el campeón: un mueble demo Dreamcast con su consola, su televisor y sus dos mandos y un lote de material Reebok. ¡Casi nada!



BREVES

Emulador Saturn

SEGA JAPÓN está ultimando un GD-ROM que permite jugar con los títulos de la extinta Saturn en la Dreamcast. El sistema para utilizarlo es de lo más sencillo: sólo es necesario insertar un disco denominado Satcast para cargar la información y sustituirlo por el juego de la Saturn. El precio del emulador podría estar próximo a las 5.000 pesetas.

Pro Action Replay

LA VERSIÓN para la Dreamcast del popular accesorio de trucos Pro Action Replay se pondrá a la venta en Japón durante la primavera del 2.000. La novedad es que la versión para la consola de Sega aparecerá en formato GD-ROM y no en el tradicional cartucho. Por lo demás, las prestaciones del Action Replay parece que serán las mismas.

DVD para la Dreamcast

LOS RUMORES sobre la posible aparición de un DVD para la Dreamcast han sido habituales durante los últimos meses, pero dentro de poco parece que llegará la confirmación oficial. Aunque está previsto que el dispositivo salga a la venta a finales de año,
Sega hará públicos los primeros datos oficiales en Marzo del 2.000. Parece que ningún juego acompañará el lanzamiento del DVD, por lo que en un principio sólo se podrán ver películas a través de la Dreamcast.
De todas formas, la capacidad del DVD unida a las características de la consola de Sega permitirán a los programadores desarrollar juegos espectaculares que hoy pueden ocupar 4 CD's en un solo DVD. Interesante ¿no?

Las conversiones que vienen



Las características técnicas de la Dreamcast facilitan la conversión de títulos procedentes de otras plataformas. Así, por ejemplo, muchos juegos creados para Naomi, la nueva recreativa de Sega, pueden ver la luz también en Dreamcast gracias a que ambas comparten el mismo conjunto de chips. De momento, las conversiones para Dreamcast de Dead or Alive 2, Crazy Taxi y Zombie Revenge podrían estar listas a principios del año 2.000, aunque con compañías como Capcom, Tecmo, SNK, Konami o Jaleco desarrollando juegos para la Naomi seguro que llegarán muchas más.

Además, la utilización de un sistema operativo basado en Windows CE, también simplifica la conversión de juegos de PC. Prepárate porque podrían aparecer para Dreamcast juegos tan espectaculares como Quake III: Arena, Rainbow Six , Starcraft, Half-life o Heroes of Might & Magic III ... y esto es sólo el comienzo.

Un mesías en la Dreamcast



DAVID PERRY, el creador de juegos tan importantes como Earthworm Jim o Aladdin para Mega Drive, ha anunciado que su compañía, Shiny Entertainmet, está trabajando en una versión de Messiah para la Dreamcast. Está previsto que las aventuras de este querubín con capacidad para meterse en la piel de sus adversarios y aprovechar sus poderes aparezcan para la consola de Sega, aproximadamente, a finales del 2.000. Sin embargo, teniendo en cuenta los numerosos retrasos que ha sufrido su versión para PlayStation y PC, algún cambio de fecha no nos extrañaría nada.

¡Que vienen los vampiros!

EIDOS HA CONFIRMADO recientemente que la versión de Legacy of Kain: Soul Reaver para la Dreamcast ya se encuentra en plena fase de desarrollo. Tras los éxitos cosechados en PC y PlayStation, los usuarios americanos podrán disfrutar con las andanzas de Raziel por el mundo de los vampiros a finales de Enero. La versión PAL de esta escalofriante aventura todavía no tiene fecha definitiva, pero seguramente podremos disfrutar con ella durante el primer trimestre del 2.000.



Expediente X en Microsoft



AUNQUE LOS RESPONSABLES de Microsoft continúan sin confirmarlo, parece que el desarrollo de la consola que la compañía pretende lanzar al mercado va viento en popa. La X-Box contará con un nuevo chip gráfico Ge-Force desarrollado por Nvidia y es probable que ofrezca la posibilidad de reproducir videos DVD.

El tamaño ya no importa



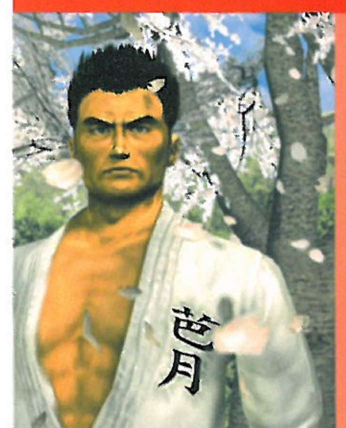
CON LA VISTA PUESTA en las próximas fiestas navideñas, Aplisoft & IDED ha empezado a distribuir en España la nueva NeoGeo Pocket Color. Esta consola portátil ha cosechado un gran éxito de ventas en Japón y Estados Unidos y ofrece una autonomía de 40 horas con sólo 2 pilas alcalinas. La nueva Neo Geo Pocket es compatible con algunos juegos de la Dreamcast gracias a un cable link y se ha puesto a la venta por 13.990 pesetas.

Sega amplia sus miras

AUNQUE TODAVÍA no hay nada confirmado, han comenzado a circular rumores por Internet sobre la posibilidad de que Sega desarrolle juegos para otras plataformas. Con la versión de Sonic a punto de ver la luz en la portátil Neo-Geo Pocket Color (saldrá a la venta el 4 de Diciembre en USA y el 16 en Japón) y la posibilidad de que Sega y Nintendo colaboren en el lanzamiento de una versión de Sakura Wars para la Game Boy Color, las especulaciones sobre posibles juegos para PlayStation 2 y Dolphin aumentan cada día. Aunque la compañía continúa desmintiendo categóricamente cualquier colaboración de este tipo, el hecho de que Sega esté considerando la viabilidad de desarrollar un juego para la portátil de Nintendo abre las puertas a un futuro entendimiento entre las grandes empresas del mundo de los videojuegos que puede resultar muy beneficiosa para los usuarios. En la web de The Magic Box (http://come.to/magicbox) puedes encontrar más información al respecto.



INTERNACIONAL JAPÓN



FECHA DEFINITIVA PARA SHENMUE

Sega Japón ha anunciado la fecha definitiva del lanzamiento de Shenmue. El día 29 de Diciembre los 4 GD-ROM's que componen Shenmue:Yokosuka (así se llama el primer episodio) saldrán a la venta por el módico precio de 6.800 Yen (unas 10.400 pesetas). Está previsto que los episodios 2 y 3 de la saga vean la luz durante el año 2.000.



CAPCOM NO PARA

La verdad es que no parece que los chicos de Capcom estén dispuestos a tomarse vacaciones por Navidad. Por una parte están desarrollando la segunda entrega de Marvel vs. Capcom (con la novedad de tres luchadores por bando en lugar de los dos de la primera parte) y por otra están ultimando la reconversión de Resident Evil 2 para Dreamcast, que aparecerá en Japón el 23 de Diciembre con una demo jugable de Residente Evil Code:Veronica.

LA SAGA SAKURA WARS CONTINÚA

La saga Sakura Wars (una de las más populares en Japón en los tiempos de la Saturn) continuará en la Dreamcast con la tercera parte. El proyecto, llamado Sakura Project 2.000, verá la luz en tierras niponas en otoño del próximo año. La novedad más importante es que el juego será compatible con la versión para Game Boy gracias a un cable link especial.



El teclado de la muerte

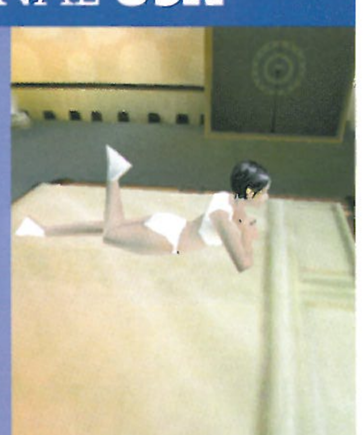
UNO DE LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES de todos los presentados en el Tokyo Game Show fue The Typing of the Dead: Keyboard Masters. Se trata básicamente del juego The House of the Dead 2, pero con un teclado en lugar del mando de control o la pistola. En Diciembre aparecerá la recreativa basada en esta idea y durante la primavera del 2.000 verá la luz la versión para Dreamcast.



INTERNACIONAL USA

¿DAVID BOWIE EN TU CONSOLA?

Eidos está estudiando la posibilidad de realizar una versión de Omikron: The Nomad Soul para Dreamcast. El juego para PC apareció a finales de Noviembre en USA y cuenta con una banda sonora compuesta por David Bowie. Además, el artista también presta sus rasgos para dar vida a uno de los personajes.



SHADOWMAN CONQUISTA HOLLYWOOD

Después de llevar su inquietante historia hasta los hogares de los usuarios de PC, Nintendo 64 y PlayStation (y ahora también de la Dreamcast), ShadowMan está dispuesto a conquistar Hollywood. La película basada en este personaje que viaja entre el mundo de los muertos y los vivos podría estrenarse el próximo verano.

La Dreamcast alcanza el millón de unidades en Estados Unidos

LA DREAMCAST ha alcanzado ya la bonita cifra de un millón de unidades vendidas en Estados Unidos desde su lanzamiento el pasado 9 de Septiembre. Esta cifra mejora las previsiones de Sega para el territorio americano, sobre todo teniendo en cuenta que las fiestas navideñas todavía están por llegar.





LA SEGUNDA AVENTURA DE SONIC

Peter Moore, vicepresidente de Marketing de Sega América anunció en el certamen Toy & Interactive Entertainment, celebrado el pasado mes de noviembre en Nueva York, el próximo lanzamiento de la segunda parte de Sonic Adventure. Parece que el retorno del puerco espín a la Dreamcast estará listo para las Navidades del 2.000.

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN



Resident Evil: Code Veronica

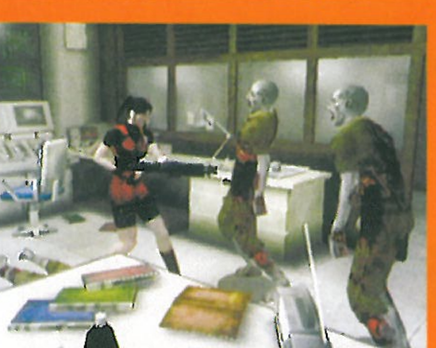
Zombies hasta en la sopa

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Género: **Aventura 3D**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Sin determinar**
www.capcom.com

Historial Capcom: **Marvel vs. Capcom, Power Stone, Street Fighter Alpha 3**









A pesar de las expectativas creadas, poco fue lo que se mostró de Resident Evil: Code Veronica en el Tokyo Game Show 99. La beta del juego que Capcom presentó en el certamen no era ni reveladora ni demasiado espectacular. Así pues, habrá que esperar a su lanzamiento en Japón, previsto para el mes de Febrero del 2000, para ver lo que realmente nos depara el nuevo episodio de la saga Resident Evil. Al menos, mientras esperamos su llegada a Europa, podremos hacer boca con la versión especial de RE 2 que Virgin lanzará en Enero.

De momento, lo que sí está confirmado es que los protagonistas principales de la historia son Claire Redfield y su hermano Chris, miembro del grupo especial S.T.A.R. Code Veronica comienza allí donde acaba Resident Evil 2. Claire, después de haberse librado de los sanguinarios engendros que infestaban Raccoon City, viaja hacia el cuartel general de Umbrella Corporation en Europa, en busca de su hermano Chris. De allí, dará con sus huesos en una isla tropical repleta de exhuberante vegetación y con unos *simpáticos lugareños* recién salidos del laboratorio.

Como sucede con el juego Dino Crisis, desarrollado también por Capcom para PlayStation, Code Veronica abandona los típicos fondos de perspectiva fija presentes en anteriores episodios de la saga y ofrece entornos poligonales generados en tiempo real. Esta característica permite movimientos de cámara y tratamientos de luces y sombras más dinámicos y expresivos.

Los personajes se benefician del uso de técnicas de captura de movimiento y de la aplicación de texturas de alta calidad, así que ya no tendrán el típico aspecto poligonal. Otras novedades serán la utilización de una perspectiva en primera persona durante los enfrentamientos y la posibilidad de utilizar dos armas a la vez, como sucede en Shadow Man.

Por otra parte, están previstas 10 áreas principales y, según apuntan sus creadores, acabar el juego podría llevar hasta el doble del tiempo necesario para completar el Resident Evil 3 para PlayStation. Aunque la escasa información disponible del juego no permite aventurar valoraciones definitivas, sin duda Resident Evil: Code Veronica no va a ser de aquella clase de juegos que pasan desapercibidos. Unos cuantos sustos seguro que no te los quita nadie.

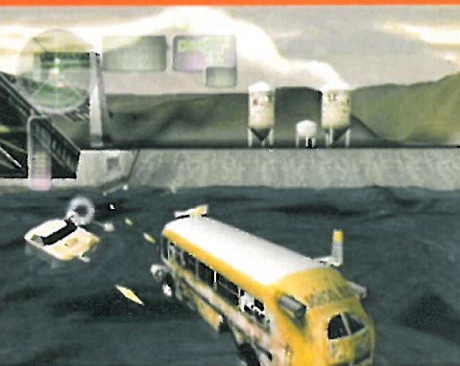
Vigilante 8: Second Offense

Vigilantes 8 - Coyotes 0

Desarrollador: **Luxoflux/Activision**
Distribuidor: **Proein**
Género: **Shoot'em-up**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.activision.com

Historial Activision: **Blue Stinger (DC), Vigilante 8 (PSX y Nintendo 64), Tenchu (PSX), Quake II (PSX y Nintendo 64)**







La aparición de Vigilante 8: Second Offense en la Dreamcast no se hará esperar demasiado. El título de Activision nos permitirá disfrutar de un juego que, gracias a su primera parte, se ha convertido en uno de los máximos exponentes de un subgénero bautizado ya por algunos con el nombre de *combat cars*.

En esta segunda entrega de Vigilante 8 (que también aparecerá para PlayStation y Nintendo 64) volverás a verte inmerso en la lucha entre las bandas de los Vigilantes y los Coyotes, con la participación de un clan neutral: los Drifters. La acción comienza cuatro décadas después del primer Vigilante. Slick Clyde, el líder de los Coyotes, ha decidido viajar hacia atrás en el tiempo para vencer a sus enemigos, así que la lucha vuelve a situarse en los años 70 pero esta vez con armas de lo más futuristas.

El Vigilante 8 para Dreamcast mejora la calidad gráfica de anteriores versiones ofreciendo imágenes más claras, espectaculares efectos de luz y nuevos efectos climáticos. Además, se han añadido nuevos ítems, nuevas armas y más vehículos y personajes. De hecho casi todos los protagonistas son nuevos, pero algunas caras conocidas del juego original también aparecen como personajes ocultos.

En un principio deberás escoger entre 18 posibles conductores. Cada uno de ellos pertenece a una banda determinada y cuenta con su objetivo particular, un arma especial y su propio vehículo. Los coches pueden ser mejorados gracias a los puntos que se obtienen al destrozar vehículos enemigos o incluso edificios ubicados en alguno de los 12 escenarios existentes.

A partir de aquí ya sabes lo que te encontrarás: colisiones de coches, explosiones a raudales e incluso un autobús escolar armado hasta la chapa que destroza impecables mustangs de los años 70. Para acompañar todos estos elementos, se han incluido algunas piezas de música funk y se han mejorado los efectos de coches y colisiones.

Olvídate de otros juegos del estilo de Twisted Metal. Con la mejora en el apartado gráfico, la opción de 4 jugadores y la posibilidad de utilizar el Vibration Pack, Vigilante 8 Second Offense puede convertirse perfectamente en el rey de los *combat cars*.

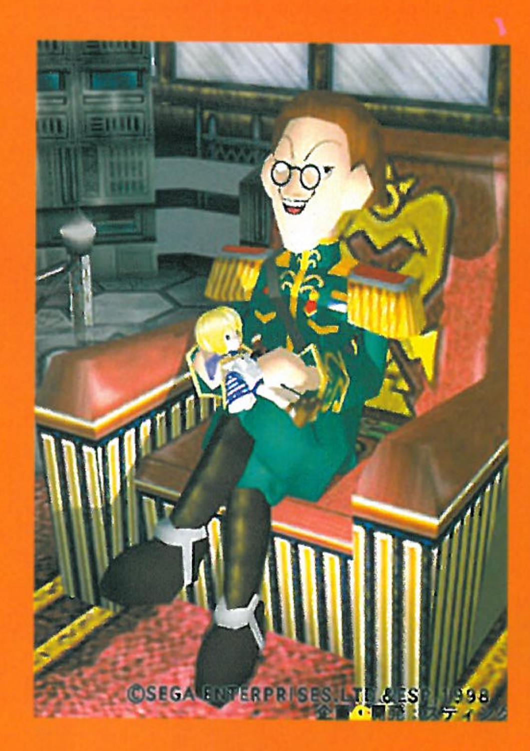






Evolution

El Rol evoluciona en la Dreamcast











Desarrollador: **Sting-Esp**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Género: **RPG**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.ubisoft.com

Historial Ubi Soft: (DC) **Monaco Grand Prix Racing Simulation, Speed Devils, Suzuki Alstare Extreme Racing**

Evolution: The World of Sacred Device supone la primera aparición del género de los juegos de rol en la Dreamcast europea. El título que traerá a España Ubi Soft apareció en Japón hace casi un año y tuvo una buena aceptación, por lo que en Navidad ya podrán disfrutar de la segunda parte: Evolution 2 ¡Qué original!

El juego respeta las premisas básicas del género rolero. El típico héroe encargado de salvar al mundo se llama en esta ocasión Mag Launcher. El muchacho hace todo lo posible por parecerse a sus aventureros padres y decide adentrarse en las ruinas de una antigua civilización tecnológicamente avanzada. Mag encontrará allí un Cyberframe, una especie de reliquia que le proporciona poderes nunca vistos sobre la faz de la tierra. En su aventura, que consiste básicamente en la búsqueda del Cyberframe definitivo, le acompañarán personajes como su fiel mayordomo Gre Nade, el astuto Pepper Box o el pintoresco Chain Gun. Pero sin duda el personaje más carismático es Linear Cannon, una joven rubia dotada con extraños poderes y cuya historia se irá revelando a medida que avancemos en el juego. Como no podía ser de otra manera, también encontraremos el típico malvado que pretende dominar el mundo, encarnado en esta ocasión por el General Eugen Luitpold, el príncipe heredero del tiránico Imperio 8th.

Todos los personajes cuentan con el simpático aspecto chincheta (aunque con un tamaño considerable) que es bastante habitual en los protagonistas de los juegos de rol, aunque Square, el referente en este género, ha optado por abandonar dicha estética en Final Fantasy VIII, su último gran trabajo.

La aventura de estos héroes con una apariencia un poco infantiloide y próxima al manga se desarrolla principalmente en unas tétricas y laberínticas mazmorras. Allí se libran batallas repletas de golpes especiales y hechizos que aportan alguna novedad dentro del planteamiento habitual del género. Para empezar la estrategia será tan importante como la magia, ya que podrás colocar a los personajes en tres líneas diferentes planificando si deben tener más importancia en los ataques o en la defensa. Además, los enemigos aparecerán físicamente en pantalla y será posible esquivarlos si no te interesa enfrentarte a ellos.

La duda que nos queda es si Evolution aportará suficientes elementos novedosos como para convencer a los incondicionales de los juegos de rol. La Dreamcast es capaz de generar un entorno gráfico impresionante que principalmente se aprovechará en las escenas de batallas, pero un RPG debe ofrecer un mundo apasionante que explorar y está por ver si las mazmorras de Evolution se harán demasiado repetitivas o conseguirán crear la atmósfera adecuada. Parece que el reinado de Squall, Cloud y compañía todavía se mantendrá durante algún tiempo, pero el éxito del juego en Japón es toda una garantía.

Shadow Man

El reino de las sombras

Desarrollador: **Acclaim Studios Teeside**
Distribuidor: **Acclaim Entertainment**
Género: **Aventura 3D**
Internet: **No**
Jugadores: **1**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.acclaim.com

Historial Acclaim: **Trickstyle (DC), Forsaken (PC/PSX)**



Si todo marcha según lo previsto, la versión para Dreamcast de Shadow Man aparecerá en el mercado este mismo mes de Diciembre. En el próximo número, dentro de la sección Photofinish, encontrarás un análisis exhaustivo del juego pero, mientras tanto y para ir haciendo boca, te contamos aquí la impresión que nos ha causado su versión preliminar.

Nos han llamado la atención muchas cosas de Shadow Man pero, sin duda, la principal sorpresa ha sido su original argumento. En un mundo repleto de videojuegos con historias incoherentes e insubstanciales, el guión de este juego de Acclaim es, por suerte, como una bocanada de aire fresco.

El punto de partida es el sueño premonitorio de Nettie, una sacerdotisa de vudú. En su visión, un demonio de ultratumba llamado Legión planea invadir y sembrar el terror en el mundo de los vivos. Con la ayuda de cinco asesinos múltiples, su intención es captar las almas condenadas y abrir un portal entre el mundo de los muertos y el de los vivos.

Para contrarrestar sus planes, la sacerdotisa resucitará a Mike LeRoi y mediante la inserción de una máscara en su pecho lo convertirá en Shadow Man, un guerrero vudú dotado de poderes especiales. Nuestro inquietante héroe deberá viajar a la ultratumba y arrebatar a Legion las almas que retiene para alimentar el terrible poder oscuro.

Este juego con perspectiva en tercera persona combina sabiamente diferentes géneros. Así, como cualquier aventura gráfica que se precie, contiene una buena dosis de acción, exploración, recolección de objetos y resolución de puzzles. Pero, por otro lado, gracias a la numerosa presencia de enemigos y el amplio arsenal a disposición del jugador, Shadow Man se acerca al género del shoot´em up. Por último, si tenemos en cuenta las numerosas zonas en las que se sortean obstáculos y se saltan rampas, también debemos emparentar a Shadow Man con el género de las plataformas.





El protagonista se mueve de una forma realista a través de los 19 niveles del juego. Shadow Man incluye escenarios tan peculiares como una prisión de Texas, un ghetto de Nueva York, el metro de Londres o el Asilo, un gigantesco edificio construido en el mundo de los muertos donde se albergan las almas oscuras. La atmósfera recreada en el juego es siniestra y espeluznante gracias al uso intensivo de escenas macabras, efectos de sonido escalofriantes y unos gráficos de excepción. Sin duda, su crudeza rivaliza con clásicos del horror como Silent Hill o Resident Evil. Estás avisado.



¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 199

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

18





26

Soul Calibur

La octava maravilla

Género: **Beat'em-up 3D**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **Sí**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés (Textos en castellano)**

Desarrollador: **Namco**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**

Soul Calibur es el primer título que Namco, la compañía responsable de juegos de lucha tan importantes como Tekken o Soul Blade, ha desarrollado para la nueva consola de Sega.

Aunque se trata de la conversión de un juego para recreativas, en esta ocasión la edición para Dreamcast supera con creces al propio arcade original: es un verdadero espectáculo visual.

Aprovechado a conciencia las capacidades que le brindaba la arquitectura de la Dreamcast, Namco ha redibujado personajes y escenarios, optimizado texturas e introducido mejoras en el apartado del sonido. Prepárate, porque estás ante el mejor beat´em up de la historia de los videojuegos.















En Soul Calibur, todos los personajes reflejan una definición y un nivel de detalle impresionantes (por mucho que te esfuerces no distinguirás ni un polígono). Como muestra de ello, fíjate tan sólo en las expresiones faciales de los luchadores durante las secuencias que introducen cada combate o en aquellas en las que celebran sus victorias.

Prepárate, porque te encuentras ante el mejor beat'em-up de la historia

La calidad de las animaciones te dejarán con la boca abierta: el empleo de técnicas de captura de movimiento y la obtención de frecuencias de 60 cuadros por segundo logran imprimir una sensación de naturalidad tanto a los movimientos de combate como a los desplazamientos de los luchadores alrededor de sus oponentes.

Inicialmente, dispones de 10 personajes diferentes para escoger, además de nueve luchadores secretos. Entre ellos encontrarás viejos conocidos del juego Soul Blade para PlayStation como Sophitia, Cervantes, Voldo o Siegfried (y su alter ego Nigthmare), junto con Yoshimitsu, un fichaje procedente de la saga Tekken que, por primera vez, puede sacarle todo el partido a su arma.

Cada uno de ellos tiene un estilo de lucha característico y sus armas e indumentarias son exclusivos. Pero los personajes no son el único elemento gráfico de gran calidad. Observando unas simples capturas no podrás apreciar ni la sensación de tres dimensiones ni los juegos de luces y sombras, las texturas y los innumerables detalles de los escenarios en los que se desarrollan los combates.

El sonido también ha sido extremadamente cuidado y ayuda a crear una atmósfera



Personajes de carne y hueso

Al completar progresivamente las misiones incluidas en el modo Mision Battle, tendrás acceso a diversas opciones ocultas. Una de las más espectaculares es el Exhibition Theatre, donde podrás admirar toda la variedad de golpes y movimientos de los diferentes personajes. Estas secuencias te permitirán apreciar el espectacular nivel gráfico y las estupendas animaciones de los héroes del juego. Aquí tienes un ejemplo con algunas de las habilidades del Edge Master, una especie de Chanquete a lo japonés que es el maestro de los luchadores de Soul Calibur.



impresionante durante las peleas. Escucharás el agua que cae tan claramente como el ruido de las espadas al chocar e incluso el efecto de los pasos es diferente si caminas sobre piedra o sobre madera.

Esta versión de Soul Calibur también se destaca por las modalidades de juego incluidas. Además de los típicos modos Versus, Arcade y Practice que puedes encontrar en cualquier beat'em-up que se precie, el modo Time Battle te brinda la posibilidad de formar un equipo de hasta ocho luchadores para librar un combate al estilo King of Fighters. Y también puedes probar tu habilidad con la opción Survival luchando consecutivamente contra todos los personajes del juego.

Pero, sin duda, el modo más original del juego es Mission Battle, (similar a la opción Edge Master incluida en Soul Blade).

Aquí deberás superar progresivamente una serie de misiones emplazadas en distintos lugares del mundo. Algunos de estos retos consisten en demostrar al Edge Master tu destreza en el bloqueo de golpes y la ejecución de movimientos especiales; en otros, por ejemplo, deberás combatir bajo condiciones climáticas adversas o con tu luchador afectado por una poción que lo debilita poco a poco.

Conforme vas superando las distintas etapas, los desafíos se hacen cada vez más interesantes y complejos. Además, ganar los combates te proporcionará una serie de puntos con los que podrás descubrir las interesantes ilustraciones de la Galería de Arte. Estos dibujos, a su vez, te permitirán acceder a apartados inéditos del Museo, obtener nuevos escenarios o conseguir una tercera indumentaria para los luchadores (que desde el principio cuentan con dos vestidos diferentes).

Un aspecto que sí nos ha producido una











pequeña decepción ha sido el final del modo Arcade. Nos habría gustado encontrarnos con un jefe final con más carisma y un escenario, al menos, a la altura de los anteriores. Además, unas cuantas ilustraciones en blanco y negro donde lo único que se mueve es el texto que explica el desenlace de la historia del personaje no son el final impresionante que esperábamos para este juegazo. Por otro lado, la mecánica de la lucha es excesivamente simple y sólo con presionar los botones de ataque a lo loco puedes llegar a realizar golpes increíbles con los que vencer a todos los rivales. De todas formas, estos pequeños detalles no quitan que Soul Calibur sea el rey de todos los beat'em-up aparecidos hasta la fecha para cualquier plataforma y que se trate de la mejor elección para acompañar la compra de tu consola. Esta maravilla no puede faltar en la colección de un buen aficionado a los videojuegos.



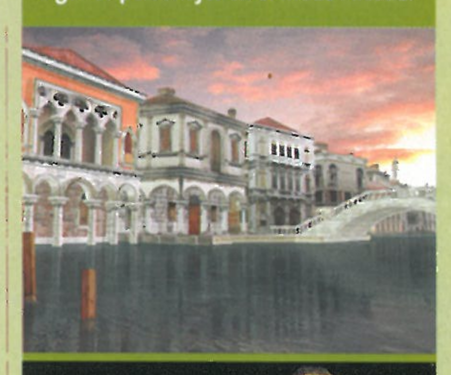






Luchar aquí es un placer

No creas que estas imágenes pertenecen a una serie de postales de las siete maravillas del mundo. En realidad, estás observando distintos detalles de los escenarios de Soul Calibur. Algunos permanecerán ocultos al principio, pero podrás acceder a ellos si demuestras ser un maestro de la lucha y consigues acabarte el juego con algunos personajes en el modo Arcade.





VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

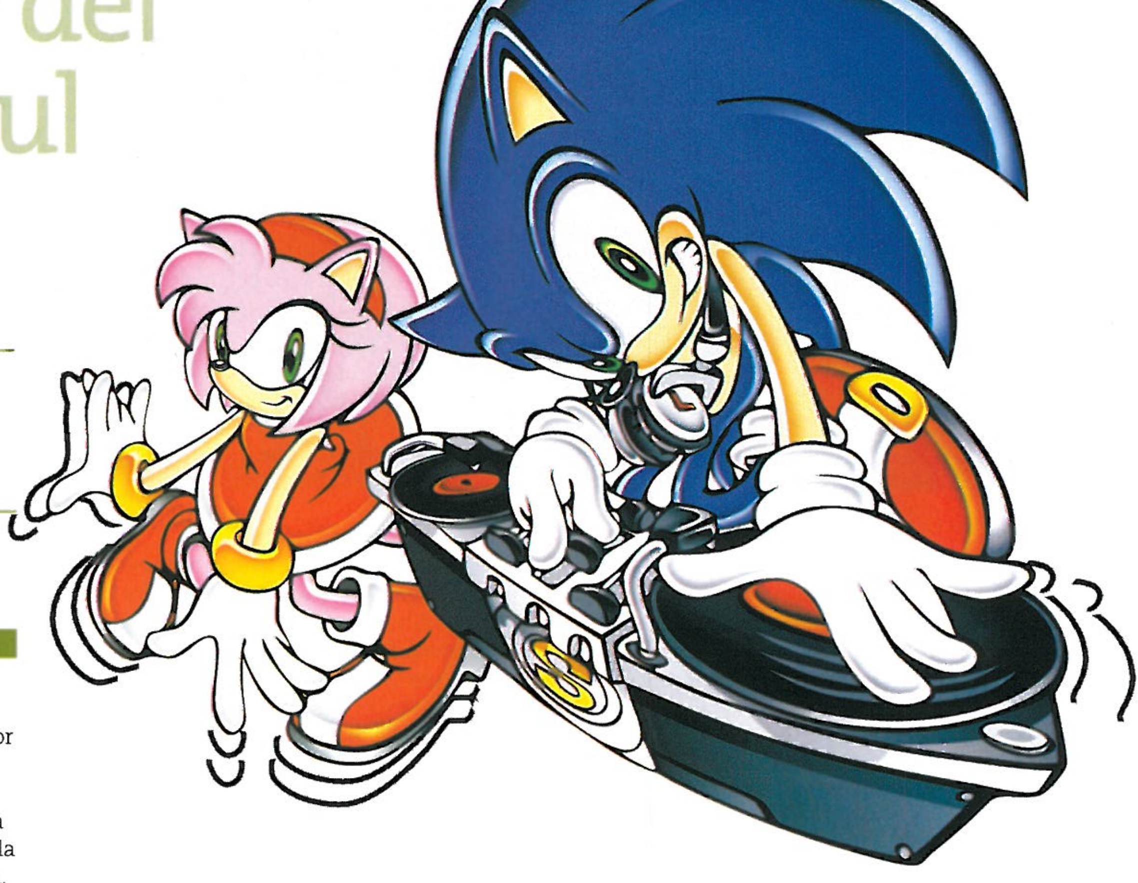
Puntuación global 95%

TOMA NOTA

Soul Calibur es, sin ninguna duda, el mejor beat'em-up de la historia. Si no nos crees sólo tienes que pedírselo esta Navidad a los Reyes Magos y comprobarlo por ti mismo, no te decepcionará.

Sonic Adventure

El retorno del trueno azul

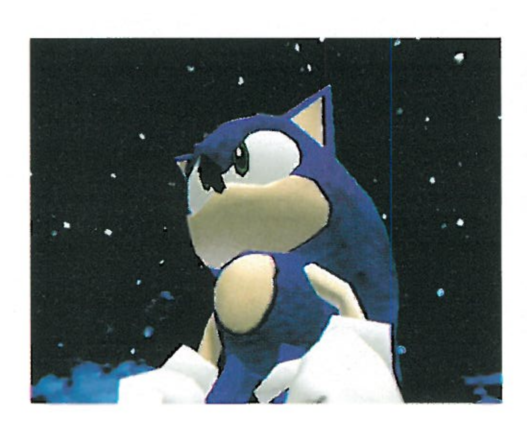


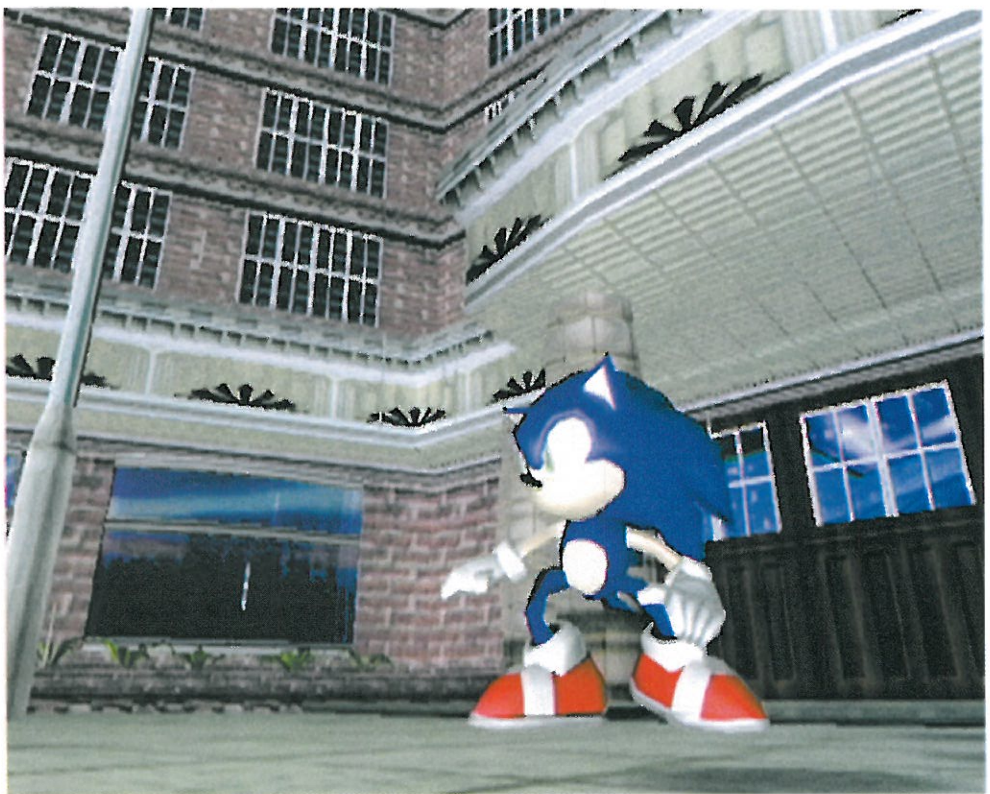
Género: **Aventura-plataformas**
Nº Jugadores: **1 jugador**
Internet: **Sí**
Minijuego: **Sí**
Idioma: **Inglés (Textos en castellano)**

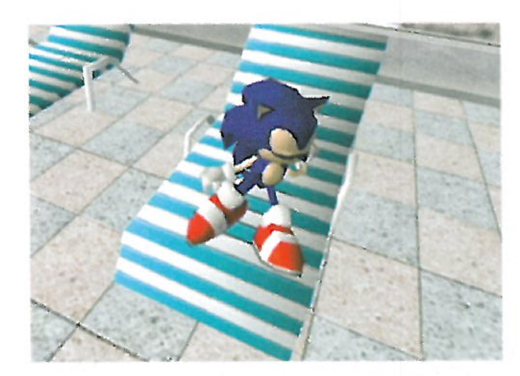
Desarrollador: **Sonic Team**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**

Después de su decepcionante paso por la Saturn, el puerco espín más famoso de todos los tiempos (con permiso de Espinete) ha vuelto para abanderar la primera hornada de juegos para la Dreamcast. Como no podía ser de otra manera, el Sonic Team se ha vuelto a hacer cargo de su creación conservando los elementos que hicieron grande a Sonic e introduciendo las tres dimensiones para demostrar el potencial de la nueva máquina de Sega.

La coletilla "Adventure" nos avisa de algún cambio en el modo de juego. Además de las espectaculares fases de plataformas repletas de velocidad, loopings, anillos y trampolines, esta vez podrás tomarte tu tiempo explorando algunos escenarios más extensos e incluso hablando con algunos personajes que, aunque no son un prodigio de inteligencia artificial, te podrán echar una mano dándote pistas para











completar la aventura. La verdad es que en algunos momentos no te irán mal esos consejos, ya que deberás localizar algunos objetos indispensables para seguir avanzando.

A pesar de que la misión del juego continúa siendo parar los pies al malvado Dr. Robotnik (también conocido como Eggman) hay muchos elementos que permiten a este Sonic Adventure ofrecer muchas horas de diversión, empezando por las fases de carreras y el pinball homenaje al clásico NIGHTS de la Saturn.

Aunque en una nueva aventura de Sonic no pueden faltar sus habituales colegas, esta vez tienen una importancia vital al contribuir a alargar la vida del juego. Conforme vayas completando fases con el puerco espín azul, irás descubriendo los diferentes personajes: Tails, Amy Rose, Knuckles, Big el gato y el robot E-102. Además de ayudar a Sonic en determinados momentos, sus cinco compañeros cuentan con una aventura propia. En cada una de estas aventuras paralelas los personajes cuentan con objetivos y movimientos propios, así que podrás disfrutar de seis juegos diferentes por el precio de uno.

En el juego encontrarás un pinball homenaje al clásico NIGHTS de la Saturn

Pero eso no es todo, porque si demuestras ser un verdadero maestro controlando al trueno azul, Sonic Adventure esconde una sorpresa para el final: jugar con el dorado Super Sonic.

Al margen del protagonismo de los socios del puerco espín azul, una de las novedades más interesantes del juego es la posibilidad de tener tu propia criatura Chao.

Estos bichos se incuban en pequeños huevos y puedes darles el nombre que quieras y hacerlos crecer (alimentándolos, jugando con ellos...) dentro de tu Visual Memory. Allí deberás intentar mantenerlos contentos y sanos, ya que te darán la oportunidad de

Super Sonic Kart

Algunas de las mejores secuencias del juego se desarrollan durante los niveles que incluyen carreras. Precisamente, una de las mayores oportunidades para comprobar la capacidad de la Dreamcast tiene lugar en el Ice Peak, donde deberás practicar el *snowboard* intentando que no te alcance una avalancha. Tampoco está nada mal la impresionante carrera de estética futurista (al estilo F-Zero) que encontrarás en el Twinkle Park, por no hablar de la persecución aérea de la nave de Robotnik.



La familia de Sonic al completo

TAILS: Este zorro mutante (acérrimo protector de Sonic) dispone de un aparato en la cola que le permite elevarse por encima de los escenarios. Su participación en la aventura comienza cuando sobrevuela el hotel de Sonic en su avioneta, hasta que el motor falla y su aparato se convierte en un amasijo de hierros. La aventura de Tails es bastante divertida y fácil de finalizar. Básicamente se trata de completar las fases de Sonic antes que él, aunque en algunas ocasiones el zorro deberá enfrentarse solito contra enemigos tan peligrosos como el mismísimo Robotnik.

AMY ROSE: La misión de este felino rosa de corazón amable (aunque un poco inaguantable) consiste en salvar un pajarillo verde del acoso de un esbirro del Dr. Robotnik. Este metálico guardaespaldas del malo más malo del juego aparece frente a Amy mientras está caminando por la calle principal con su compra semanal de comestibles. A partir de aquí, la supuesta novia de Sonic se ve inmersa en la difícil misión de asegurarse que el pajarillo en cuestión llega sano y salvo a su casa. Armada con su fiel mazo, Amy recorre su propio camino a través del mundo de Sonic, empezando por el Twinkle Park, hasta llegar al enfrentamiento final.

KNUCKLES: Este misterioso y antisocial Echidna no tienen un especial interés en ayudar a su erizado colega a acabar con los planes de dominación del mundo del Dr. Robotnik. De hecho sólo le interesa recuperar la piedra sagrada de su tribu, así que tendrás que recoger tres piezas del cristal en cada fase. Knuckles es sin duda el personaje más interesante del juego. Puede elevarse, planear y trepar hábilmente altos muros. Además dispone de un puñetazo letal.

BIG, EL GATO: Este felino algo lento y torpe, que sólo parece estar interesado en colgar su vara en la piscina más cercana, es un maestro de la pesca. Big tan sólo dispone de un rápido golpe de vara para protegerse y de la habilidad de flotar en el agua. Por suerte, no te encontrarás con él hasta que hayas avanzado bastante en el juego, así que estarás preparado para soportar los defectos del personaje.

E-102: E-102 es un personaje misterioso. Creado por el propio Robotnik para ayudarle en sus planes, el robot desarrolla su propia personalidad y se vuelve contra su creador. La verdad es que no es precisamente invencible, ya que tiene un arma láser bastante débil y la carcasa metálica dificulta sus movimientos, pero te da la oportunidad de usar a Sonic y Tails como diana.

conseguir subjuegos extras.

Sin embargo, las posibilidades de los Chao no terminan aquí. Cuando liberes a los pequeños animales durante la aventura, podrás fusionar tu mascota con ellos para introducirle ciertos atributos animales, como orejas de elefante o un pico de pájaro. Además, una vez hayas conseguido que tu Chao sea lo suficientemente fuerte, podrás hacerlo participar en las diferentes carreras que encontrarás en Station Square, la ciudad en la que está establecido el verdadero centro de operaciones de Sonic. Allí se encuentra la estación central, con un tren que permite al puerco espín desplazarse a diversos lugares, empezando por el paraje donde se encuentra el hogar de su inseparable compañero Tails.

Aunque por el momento no es posible







efectuar partidas en red, Sonic Adventure aprovecha las posibilidades que ofrece la conexión a Internet a través de la Dreamcast. De esta manera, todos los fans del puerco espín disponen de una dirección en la red donde pueden acceder a nuevos subjuegos e incluso variar el aspecto de algún escenario.

Pero no todo iban a ser flores para Sonic Adventure. Sin duda, el mayor problema que presenta es la cámara, que en algunos momentos ofrece puntos de vista imposibles enfocando, por ejemplo, una pared cuando ya te encuentras detrás de ella. También se pueden apreciar algunos momentos de clipping (transparencia de polígonos cuando no los ves de frente) y pop-up (cuando se observa la aparición súbita de polígonos). De todas formas, son defectos que aparecen muy de vez en cuando y que no afectan para nada el desarrollo del juego.

A pesar de estos y otros pequeños fallos (las aventuras pesqueras del gato Big son menos interesantes que una tertulia entre Leticia Sabater y María Teresa Campos en el programa de Sánchez Dragó) no tengas ninguna duda sobre la calidad de Sonic Adventure. Los simpáticos y cuidados gráficos, el carisma de los personajes, la genial banda sonora y la variedad de los diferentes retos hacen de este título una grandiosa aventura. Tan sólo baja el volumen cuando Amy Rose empiece a hablar (tiene una voz un poco desagradable) y prepárate para disfrutar con uno de los juegos más importantes del firmamento Dreamcast.

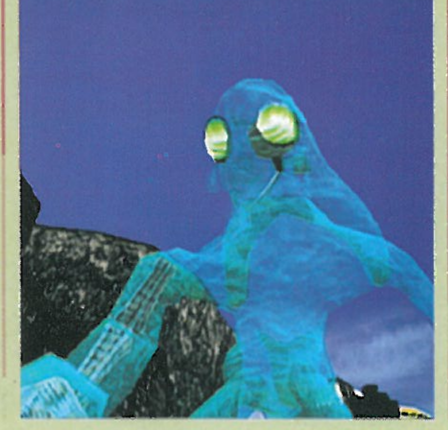




El fichaje de Robotnik

Además de contar con sus clásicos artilugios mecánicos, el Dr. Robotnik dispone de un nuevo aliado que pondrá las cosas muy difíciles a Sonic y sus amigos. Su nombre es Chaos y es un extraño ser formado únicamente por agua que necesita absorber las siete Esmeraldas del Caos para alcanzar todo su potencial. Si lo consigue podrá destruir el mundo con la misma facilidad con que McGyver construía una bomba nuclear utilizando un chicle y una tapa de chorizo. ¿Adivinas quién debe pararle los pies?





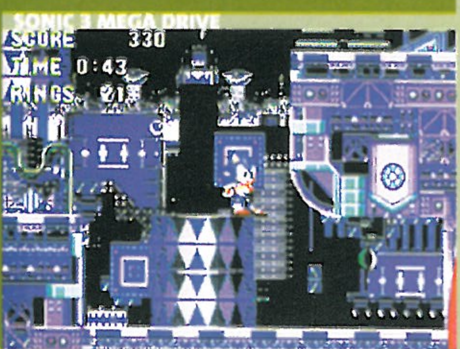
... y Ohshima creó a Sonic

Ha llovido mucho desde aquel lejano 1991, cuando Naoto Ohshima (considerado el auténtico padre de Sonic) y un equipo de Sega crearon un personaje que protagonizó su primera aventura para Mega Drive, convirtiéndose enseguida en la imagen de la compañía gracias a su innato carisma. En menos de un año apareció la segunda parte de las aventuras de Sonic, con la presentación de Tails y algunas mejoras que pusieron el listón muy alto. Durante 1993 la fama del puerco espín azul se extendió a otras plataformas de Sega con Sonic Chaos para Master System o Sonic CD para Mega CD (donde aparecieron por primera vez Amy Rose y Metal Sonic). Pero la exitosa carrera de Sonic llegó a su punto más alto con la tercera parte para Mega Drive y el fichaje del rasta Knuckles.
Hasta este momento todas las entregas del puerco espín habían contado con una gran calidad, por lo que las versiones para Saturn prometían ser lo nunca visto. Pero títulos como Sonic 3D Blast o Sonic Jam no hicieron justicia a la fama adquirida por la mascota de Sega. Por suerte, la Dreamcast ha supuesto las cosas en su sitio.

SONIC CHAOS MASTER SYSTEM



SONIC 3 MEGA DRIVE



VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 95%

TOMA NOTA

Si tomas todo el sabor de los mejores juegos de Sonic y le unes la enorme capacidad de la Dreamcast más algunos elementos aventureros, el resultado sólo puede ser un juegazo.



Power Stone

Con tres piedras y a lo loco

Género: **Beat'em-up 3D**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**



Capcom ha abandonado momentáneamente el filón de las versiones de Street Fighter II para crear Power Stone, un juego que supone un cambio en la concepción tradicional de los juegos de lucha y que puede abrir las puertas a una redefinición del género.

Aunque el objetivo sigue siendo ir ganando combates hasta enfrentarte con el jefe final, lo que hace que Power Stone sea diferente del resto de títulos de este género es la absoluta interactividad de los escenarios. Además de poder moverte con libertad por todo el lugar del combate, los luchadores tienen la capacidad de utilizar objetos que forman parte de los diez escenarios renderizados. Puedes coger desde una silla hasta una columna para tirársela al rival de turno o incluso balancearte en un poste de la luz para hacer más poderoso el ataque.

Sin embargo, no es sólo el novedoso modo de juego lo que incrementa el interés de Power Stone: los gráficos del juego son excelentes y están entre los mejores que hemos visto nunca, con unos personajes que se aproximan más a los cómics que a las recreaciones de fortachones guerreros que encontramos, por ejemplo, en Soul Calibur. Gracias a la inmensa capacidad técnica de la Dreamcast, se ha podido realizar una conversión perfecta del Power Stone para recreativas. Cada textura, animación y efecto de sonido son idénticos a la versión arcade y además se han incluido nuevas opciones como Versus o Collection.

Los escenarios son totalmente interactivos: puedes coger desde una silla hasta una columna para estampársela en la cabeza al rival de turno

En un principio, deberás escoger entre 8 personajes, aunque existe la posibilidad de jugar con tres luchadores secretos. Concretamente, si acabas el juego con todos los personajes podrás escoger a Kraken. Si lo completas con Kraken podrás acceder a Valgas y si lo consigues una vez más con este nuevo personaje tendrás la posibilidad de luchar con Final Valgas.







Entre todos los personajes disponibles desde el principio nuestro favorito, aparte del típico personaje soy-el-más-guapo-voy-a-salvar-al-mundo encarnado por Fokker, es Jack. En algunos momentos del combate adopta una postura parecida a la de una araña, aunque su cuerpo totalmente vendado nos hace sospechar que tuvo algún papel de extra en la película The Mummy.

Ninguno de los personajes puede realizar, al principio, movimientos especiales como lanzar bolas de fuego o dar puñetazos del dragón. De hecho, sólo cuentas con un botón para patada, uno para puñetazo, el que te permite saltar (combinando los tres puedes realizar algunos combos) y el utilizado para coger objetos. No existe ningún botón predeterminado para bloquear los ataques de los rivales, por lo que la única manera de evitar que el lanzamiento del mobiliario te alcance será esquivando tan rápidamente como puedas.





Transformers

Algunos de los momentos más espectaculares de Power Stone se dan cuando un personaje recoge las tres gemas. En ese momento pasan de ser personas de carne y hueso (o de vendas y hueso como Jack) a convertirse por unos segundos en poderosos guerreros capaces de quitar la mitad de la barra de energía del rival en un par de golpes.





Los ataques especiales en Power Stone se reservan para las transformaciones de los luchadores. Cada uno de los personajes tiene la habilidad de convertirse en un ser más poderoso si recoge las tres *power stones* que van apareciendo por el escenario.

A partir de ese momento, al pulsar cada uno de los botones realizarás un espectacular movimiento especial e incluso puedes combinar estos ataques para realizar un super-combo capaz de dejar al rival sin media vida. Esta transformación es un estado temporal cuya duración viene marcada por una barra que va disminuyendo conforme vas realizando los ataques, así que será mejor que no los desperdicies: intenta seleccionar el mejor momento para utilizarlos.

Las armas repartidas por los escenarios también pueden ser usadas por un limitado período de tiempo. Puedes hacerte con bazookas, pistolas, lanzallamas, espadas, martillos, bombas e incluso cócteles molotov. Pero no te hagas ilusiones, las armas tienen menos importancia que los ataques especiales y sólo te permitirán quitar algo más de energía durante algunos segundos.

La verdad es que deberás aprender a utilizar tanto las *power stones* como las diferentes armas para causar el mayor daño posible a cada rival, porque la mayoría son bastante difíciles de batir. No esperes acabarte el juego en un cuarto de hora aporreando sin descanso los botones, necesitarás usar la cabeza





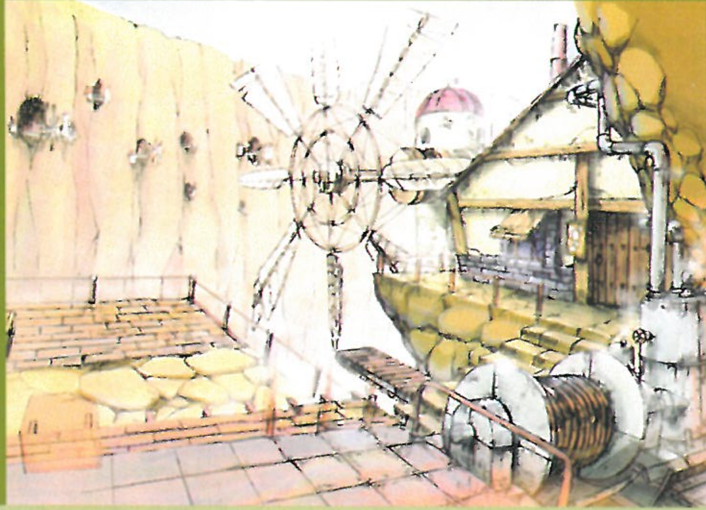


Luchando con los elementos

Los diez escenarios de Power Stone son de lo más completo que hemos podido ver últimamente. Además del nivel de detalle y de la solidez de los fondos, también podrás utilizar los elementos de los decorados e incluso subirte a los tejados o impulsarte en las paredes para sorprender al facineroso de turno.

Los programadores de Capcom trabajaron sobre ilustraciones como las que acompañan este cuadro para dar forma a los escenarios del juego. Cada mesa, columna o jarrón están situados en un lugar estratégico para que siempre tengas algún elemento a mano si necesitas atizar a algún rival. De todas formas, si quieres un consejo, no pierdas el tiempo cogiendo objetos cuando tu contrincante haya conseguido las tres gemas, la mejor táctica es correr sin parar y esperar a que se agote su poder.





para ir avanzando sin contratiempos.

Power Stone guarda algunas sorpresas más que hacen aumentar la vidilla del juego. Además de los tres personajes secretos, puedes descubrir minijuegos al completar el juego con algunos luchadores.

Si consigues 1.000 monedas en estos juegos para la Visual Memory disfrutarás de una galería de música que encontrarás en el opción Collection. Y si te superas a ti mismo y consigues 2.000 monedas accederás a una galería de arte. Además, puedes lograr algunas armas secretas e incluso jugar en un modo en tercera persona.

Con todos estos elementos seguramente tendrás claro el lugar que ocupa la nueva creación de Capcom en nuestros corazoncitos. Power Stone es un título muy especial con un modo de juego revolucionario dentro del mundo de los beat'em-ups. Gracias al nivel de detalle de los personajes y fondos y a la calidad de las animaciones y los movimientos, podemos estar ante el título capaz de desbancar al todopoderoso Street Fighter.





VEREDICTO

Gráficos	◎◎◎◎◐
Sonido	◎◎◎◎
Jugabilidad	◎◎◎◎◐
Adicción	◎◎◎◎◐

Puntuación global 90%

TOMA NOTA

Capcom ha decidido tomar una nueva dirección en el género de los beat'em-up y el resultado es un juego maravilloso y divertidísimo.

The House of the Dead 2

¡Dios mío, esto es un infierno!

Género: **Shoot'em up**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM1 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas. Juego + Pistola: 13.990 ptas.**





The House of the Dead 2 es uno de los juegos más relevantes de todos los que han aparecido para reforzar el lanzamiento europeo de la Dreamcast. No sólo destaca por tratarse del primer título para esta consola que puede jugarse con pistola sino también por su excelente aspecto gráfico y jugabilidad a prueba de balas.

Al igual que el primer The House of the Dead y otros juegos para pistola como Virtua Cop o Time Crisis, esta segunda entrega de la saga hace uso de escenas pregrabadas y desplaza a los personajes de forma automática (como si fueran sobre raíles), sin que el jugador tenga control directo sobre sus movimientos. Aunque esta mecánica no es precisamente una maravilla técnica, hay que reconocer que tiene sus ventajas: el uso de estas secuencias reduce prácticamente a cero los tiempos de carga entre las escenas y, además, el desplazamiento automático de los personajes te permite dedicarte a lo que realmente interesa: eliminar monstruos a diestro y siniestro.

Continuando el argumento de la primera entrega, un nuevo equipo de agentes especiales de la AMS recibe el encargo de investigar los extraños sucesos que tienen lugar en una pequeña ciudad.

Aunque G y Rowgun (los protagonistas de la primera parte) también aparecen esta vez, los protagonistas son sus compañeros Amy Crystal, James Taylor, Gary Stewart y Harry Harris. Todos ellos son dirigidos por su misterioso jefe, conocido como Goldman, o al menos eso es lo que creen...

Otra novedad es que, a diferencia del primer título de la saga, la historia no transcurre únicamente en el interior de una mansión. A lo largo de los cinco niveles del juego, los personajes deberán avanzar por variados escenarios entre los que se encuentran callejones, patios, puentes, canales de agua,

El desplazamiento automático de los personajes te permitirá dedicarte a lo que realmente interesa: eliminar monstruo a diestro y siniestro

Lucha a muerte con los jefes finales

Si creías que los zombies eran duros de pelar, espera a enfrentarte a estos superengendros.



JUDGEMENT. Todos los comienzos son duros y, para muestra, ahí está el primer jefe. Está protegido por una armadura aunque, por suerte, su punto flaco es el demonio alado que lo acompaña.



HIEROPHANT. Este horror de las profundidades viene equipado con un megatridente. Encárgate de las pirañas asesinas que te lanzará y dispárale al corazón siempre que se muestre al descubierto.



TOWER. Inspirado en la mitología griega, este engendro en forma de Hidra cuenta con un racimo de peligrosas cabezas. Concéntrate en ellas y procura cargártelas a todas antes de que acaben contigo.



STRENGTH. Ataviado con una máscara de cuero y una sierra mecánica, su aspecto es indicativo de lo sanguinario que puede llegar a ser, así que prepárate para un largo y complicado combate.



MAGICIAN. Si pensabas que te habías librado de este enemigo en el primer The House of the Dead, te equivocaste. Ha vuelto y ahora es el doble de peligroso. No te dejes intimidar por él y dispárale a bocajarro.



EMPEROR. En el diario de G hay poca información sobre este enemigo. Es enorme y tiene la molesta costumbre de transformar su cuerpo de metal líquido en puntas afiladas y pelotas que pueden dejarte KO.

cuevas y el interior de diferentes edificios.

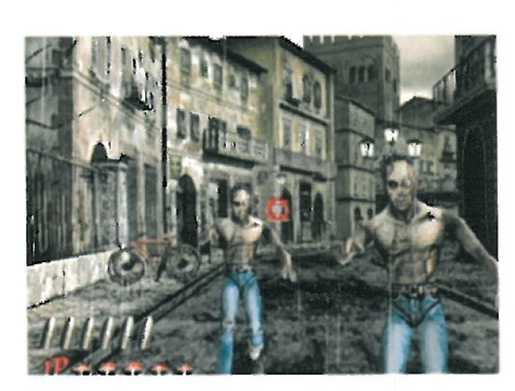
Además, los protagonistas tendrán que utilizar diversos medios de transporte como automóviles o lanchas para proseguir su camino, lo que aporta una mayor variedad al juego. Pero no te hagas ilusiones, los monstruos pueden aparecer de improvisto y atacarte en cualquier lugar: ¡no hay ningún lugar seguro para esconderse!

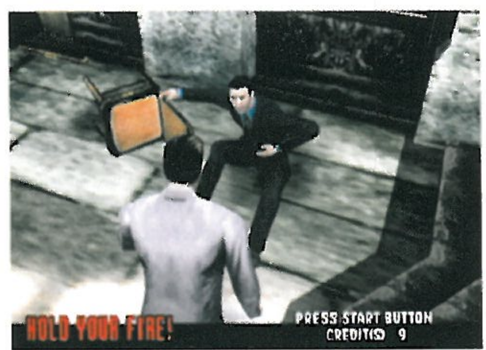
Aunque disparar contra todo engendro viviente sea el objetivo principal de The House of the Dead 2, el argumento es un aspecto importante de este título. Buena prueba de ello es la existencia de numerosas secuencias animadas que se encargan de ir desarrollando la trama a medida que se avanza en el juego.

Por otra parte, y a pesar de que no existe un entorno 3D por el que los personajes puedan moverse libremente, los gráficos son uno de los puntos fuertes de The House of the Dead 2.

El tratamiento de la luz, el aspecto descuidado de los edificios, el agua turbia de los canales, la lluvia o las transparencias contribuyen a crear una atmósfera tétrica y asfixiante. Las imágenes fluyen sin saltos a 60 cuadros por segundo, los movimientos de cámara son ágiles y las texturas de los objetos, junto con las de los personajes, son espectaculares. Los escenarios también están muy cuidados y aparecen incluso más detallados que en la versión original para recreativa (Ver recuadro Dreamcast versus Recreativa).

Además, muchos de los objetos que irás encontrando por la ciudad (como jarrones, barriles o interruptores) no están solamente para hacer bonito: tus balas pueden afectarlos

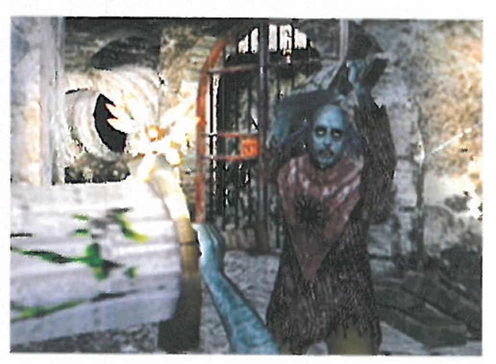












si afinas la puntería.

Por su parte, tanto los efectos de sonido como la banda sonora, compuesta de melodías techno, son de notable calidad y te ayudan a meterte en la historia.

Pero al margen de todas estas características técnicas, The House of the Dead 2, como cualquier buen juego de terror que se precie, dispone de una amplia variedad de enemigos que despachar, entre los que se cuentan diversos tipos de zombies, animales transgénicos y terribles jefes finales. Por cierto, si estabas acostumbrado a la estupidez y lentitud de reflejos de los zombies de Resident Evil, ponte las pilas porque los enemigos de The House of the Dead 2 son rápidos, maliciosos y no tienen ni un pelo de tontos. Lo cierto es que sería imposible acabar el juego si no fuera porque prácticamente todos estos bicharracos tienen su talón de Aquiles o, lo que es lo mismo, un punto débil en su cuerpo que te permite neutralizarlos con mayor facilidad.

Aparte de los enemigos, en tu recorrido te encontrarás también con ciudadanos inocentes a los que debes proteger o rescatar de las hordas monstruosas. Si consigues salvarlos, te recompensarán proporcionándote ítems extra o mostrándote rutas alternativas. Esta existencia de diferentes caminos (e, incluso, de diferentes finales) es todo un acierto, pues contribuye a romper la linealidad y aumenta el interés y la vidilla del juego. Además, el número de rutas alternativas a tu disposición se incrementa paulatinamente a medida que superas los distintos niveles.

Aunque se trate de una conversión del juego para salones recreativos, The House of the Dead 2 para Dreamcast no sólo introduce mejoras en el apartado gráfico sino que proporciona cuatro modalidades diferentes de juego frente a la única opción de la recreativa: Modo Arcade, Modo Original, Modo Boss (Jefe) y Modo Training (Entrenamiento).

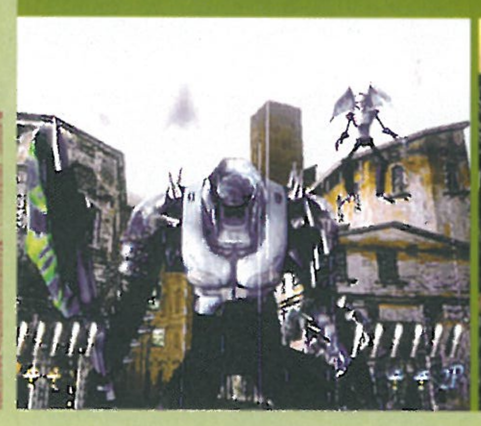
Arcade es el modo principal y reproduce el juego tal como aparece en la coin-up. Nuestra misión aquí no es otra que eliminar los monstruos, rescatar el máximo de inocentes y eliminar los jefes finales fase a fase.

Por su parte, la opción Original es una versión especial del modo Arcade en la que el jugador puede recoger ítems extra a lo largo de su recorrido. Algunos de ellos están a la vista mientras que otros se encuentran ocultos en barriles, cajas, puertas y otros lugares.

Este modo, además, permite seleccionar el número de vidas y continuaciones disponibles

Dreamcast versus Recreativa

Observa bien estas dos capturas. La de la derecha procede de la conversión para Dreamcast y la de izquierda corresponde a la versión original para recreativa que tantos buenos ratos te ha hecho pasar. Dado que la Dreamcast y las nuevas recreativas de Sega comparten prácticamente la misma tecnología, no es extraño que la conversión reproduzca fielmente los gráficos de la versión arcade original . Lo que ya no es tan habitual es que una conversión supere el aspecto de los gráficos de la coin-up, como sucede en The House of the Dead 2. Y es que, en este caso, los desarrolladores no se han conformado con realizar una versión idéntica a la original, sino que han aprovechado para mejorar aspectos tales como la definición, el color o el detalle de los fondos y, además, han introducido nuevas modalidades de juego que incrementan su interés. En resumen: vas a poder disfrutar del mejor The House of The Dead producido hasta ahora sin tener que echar monedas cada vez que un jefe de nivel acabe contigo.













Érase una vez...

El primer The House of the Dead fue desarrollado inicialmente para máquinas recreativas aunque, después, Sega realizó una conversión para Saturn. A diferencia de otros juegos para pistola como Virtua Cop o Time Crisis en los que los enemigos eran terroristas y mercenarios, The House of the Dead adoptó el subgénero que acabó poniendo de moda Resident Evil y llenó sus escenarios de zombies, monstruos de laboratorio y sangre a raudales.

La versión para consola doméstica contaba con tres modos de juego: Arcade, Saturn y Boss. El primero reproducía fielmente el desarrollo del juego de la recreativa. El modo Saturn, por su parte, se basaba en la opción Arcade aunque introducía nuevos elementos como la posibilidad de elegir diferentes personajes. Por último, el modo Boss permitía (igual que en la segunda entrega) enfrentarte directamente a los jefes de cada nivel.





durante la partida.

Pero si lo que más te interesa es acabar con los jefes de nivel sin perder demasiado tiempo, el modo Boss te permite enfrentarte directamente con cualquiera de ellos sin necesidad de superar las distintas fases.

El objetivo del modo Training es el habitual: desarrollar tu habilidad para aumentar tus posibilidades de supervivencia cuando salgas al ruedo. Consta de 10 pruebas entre las que se encuentran algunas en las que deberemos salvar un número determinado de inocentes, afinar la puntería disparando a objetos distantes e, incluso, mantener a balazos una moneda en el aire. ¡Casi nada!

Si decides comprarte The House of the Dead 2 puedes escoger entre hacerte únicamente con el juego o adquirir un pack especial en el que está incluida la pistola.

Aunque tengas que rascarte un poco más el bolsillo, lo cierto es que jugar con la Dreamcast Gun es mucho más divertido. Este periférico incrementa la sensación de realismo y la precisión de nuestros disparos.

Eso sí, a diferencia del mando estándar, la pistola de Sega únicamente dispone de una ranura, con lo que deberás escoger entre colocar el Vibration Pack (para obtener sensación de retroceso y recarga) o la Visual Memory (para guardar tus progresos).

Unos buenos gráficos, rutas alternativas y la capacidad para efectuar partidas con dos jugadores en modo cooperativo compensan de sobras las pocas limitaciones de The House of the Dead 2. Estás ante un juego especialmente recomendado para los que disfrutan viendo cabezas y piernas saltando por los aires y sangre a borbotones.

VEREDICTO

Gráficos	●●●●●
Sonido	●●●○○
Jugabilidad	●●●●○
Adicción	●●●●○

Puntuación global 90%

TOMA NOTA

Posibilidad de jugar con pistola, adicción asegurada, sustos de muerte y detalles gráficos . ¿Qué más quieres?

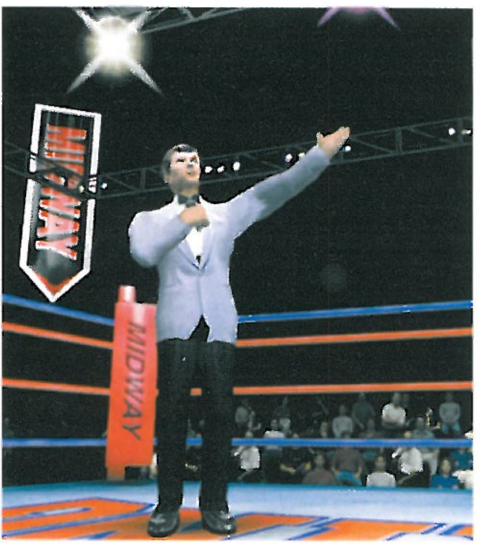
Ready 2 Rumble Boxing

El boxeo más cachondo

Género: **Beat'em-up pugilístico**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas.**





Ready 2 Rumble Boxing es el ejemplo de como obtener un juego divertido y adictivo sobre el mundo del boxeo sin necesidad de realizar una simulación pura y dura del estilo del KnockOut Kings de EA Sports. En lugar de ofrecer recreaciones de combates clásicos con personajes reales, el primer juego de boxeo para Dreamcast cuenta con un sencillo sistema de control, mucho sentido del humor y la capacidad de la nueva máquina de Sega para crear unos gráficos realmente impresionantes.

Los personajes del título de Midway tienen una apariencia más próxima al cómic que a luchadores de carne y hueso. Cada uno de ellos representa un estilo de lucha totalmente diferente y cuenta con características diferenciadas. Entre ellos encontrarás a Boris Knokimov (un boxeador croata supercachas), Butcher Brown (una mole sin demasiada rapidez pero con golpes demoledores) o el cachondo Afro Thunder (un escuálido muchacho con un peinado propio del Harlem de los años 70). Para recrear un ambiente totalmente pugilístico sólo falta la presencia del manager Don King, pero por lo menos así te aseguras que los combates son legales.

Todos los boxeadores cuentan con un aspecto gráfico excelente y están muy bien redondeados, tal y como podrás comprobar si cambias el punto de vista de la cámara escogiendo entre los seis posibles. Las animaciones también son perfectas, destacando sobre todo las expresiones faciales al recibir los golpes (cada personaje tiene 120 expresiones diferentes) o los morados que van apareciendo en la cara del luchador si recibe una paliza importante. Hasta el público está animado y se levanta para soltar algún improperio mientras se celebra el combate.

Cada boxeador del juego tiene 120 expresiones faciales diferentes

El apartado sonoro también ayuda a crear ese ambientillo propio del mundo del boxeo. Desde el popular *speaker* Michael Buffer (que en España es casi tan desconocido como la edad de Carmen Sevilla) con su grito de guerra "Let's get ready to rumble!", hasta los efectos de los golpes, pasando por los gritos cachondos que lanzan desde tu esquina, todo el sonido está muy bien logrado.

Las diferentes opciones del juego están pensadas para satisfacer a todos los públicos. El modo Arcade te permite escoger entre 13

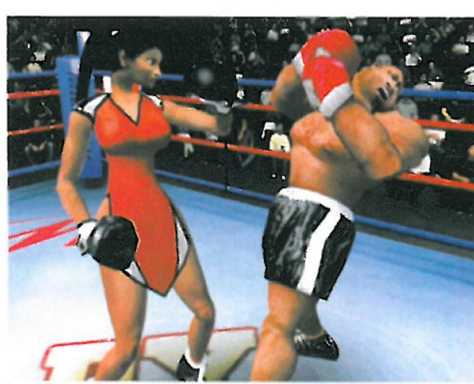
luchadores inicialmente (aunque hay 5 secretos) para adentrarte de inmediato en una competición a puño limpio contra la máquina o contra un colega.

Pero la opción más completa y la que más se aproxima a un simulador es el modo Championship. Aquí deberás hacerte cargo de tu propio gimnasio y escoger un boxeador entre tres posibles opciones para llevarlo del último lugar del ranking al número 1. Para conseguirlo tienes que mejorar las habilidades de tu luchador comprando el equipamiento necesario con el dinero que obtengas con las Prize Fight, unas peleas que únicamente te servirán para obtener fondos. En esta sección de entrenamiento podrás participar en varios subjuegos que pondrán a prueba tu sincronización a la hora de pulsar los botones, con un sistema parecido al utilizado en el Um Jammer Lammy de PlayStation.

Cuando consigas que tu boxeador sea lo suficientemente fuerte podrás participar con garantías en el Campeonato e ir descubriendo los luchadores secretos.

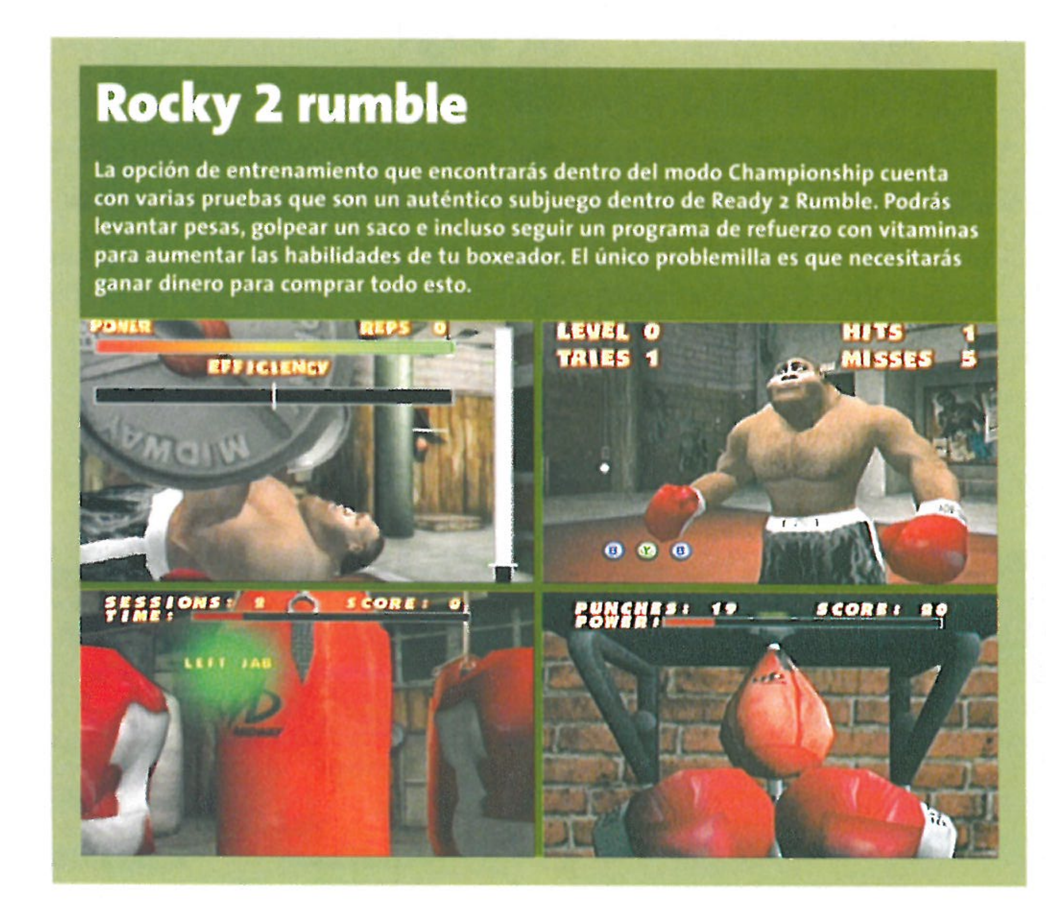
Una vez entres de lleno en el combate, además de los clásicos puñetazos que puedes combinar para realizar combos, también podrás hacer fintas y cubrirte gracias a los dos gatillos traseros del mando. De todas formas, seguro que algún golpe de tu rival te alcanzará, provocando que tu barra de energía baje vertiginosamente. El otro indicador de color azul que encontrarás bajo la energía te muestra tu nivel de resistencia en ese momento. Cuando golpeas a tu oponente con esta barra a tope conseguirás causarle más daño, así que no estaría nada mal seleccionar el momento adecuado para dar el próximo puñetazo. Cada vez que consigas alcanzar claramente a tu rival aparecerá una letra de la palabra RUMBLE en una esquina de la pantalla. No pienses que está allí para hacer bonito, si cuando aparecen todas las letras aprietas a la vez los dos gatillos conseguirás que los guantes de tu boxeador se iluminen y podrás dar golpes más poderosos.





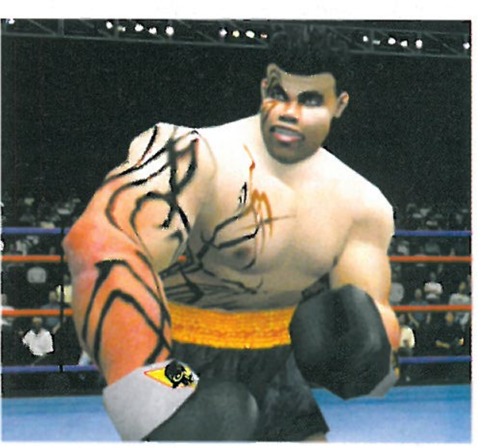


Quizás un personaje que recreara a cierto excampeón come-orejas no hubiera estado mal y se echa en falta la chica ligera de ropa que aguanta el cartel que anuncia el comienzo de cada round, pero Ready 2 Rumble es un juego divertidísimo y espectacular que supone un magnífico punto de partida del género del boxeo en la Dreamcast.



Rocky 2 rumble

La opción de entrenamiento que encontrarás dentro del modo Championship cuenta con varias pruebas que son un auténtico subjuego dentro de Ready 2 Rumble. Podrás levantar pesas, golpear un saco e incluso seguir un programa de refuerzo con vitaminas para aumentar las habilidades de tu boxeador. El único problemilla es que necesitarás ganar dinero para comprar todo esto.



VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 90%

TOMA NOTA

El boxeo no podía haber tenido un mejor estreno en la Dreamcast. Ready 2 Rumble cuenta con gráficos y animaciones excelentes, muchas risas y es tan sencillo de manejar que gustará a todos los públicos.

Marvel vs. Capcom

Los mejores piños en 2D

Género: **Beat'em-up 2D**
Nº Jugadores: **De 1 a 4 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas.**

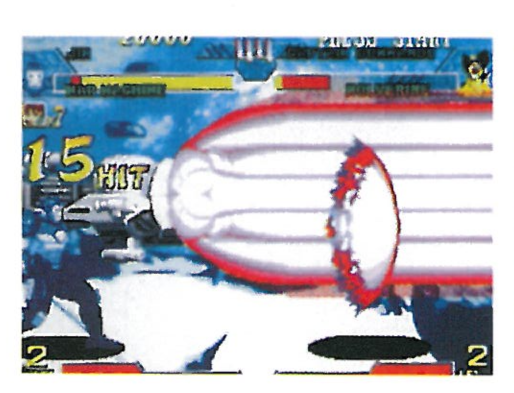


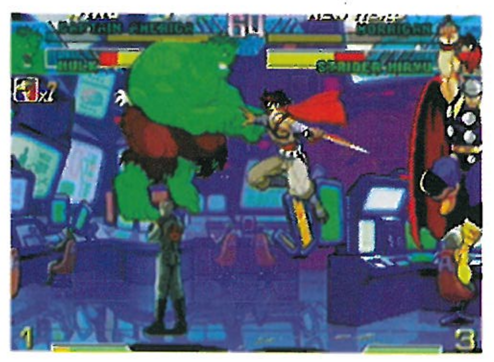
Capcom acostumbra a rentabilizar al máximo todos sus éxitos (sobre todo en el género de la lucha), así que después de sacar todo el jugo a la saga Street Fighter, ahora parece que le toca el turno a la serie Versus.

En esta última entrega los personajes no están sacados solamente de Street Fighter o del grupo de mutantes X-Men, sino que aparecen héroes de los universos de Capcom y Marvel. Los cómics de Marvel están representados por personajes como Spider-Man, el Capitán América, Wolverine, la Masa o el jefe final Onslaught (formado por una parte de Magneto y otra del profesor Xavier). El bando de Capcom incluye a los clásicos Ryu, Chun Li o Zangief y también a invitados de otros juegos que no pertenecen al género de la lucha como el Capitán Comando, Strider Hiryu o Mega Man. Todos ellos forman el grupo de 15 luchadores seleccionables, con alguna sorpresa en forma de personajes ocultos.

Con respecto a Marvel Super Heroes vs. Street Fighter se han mantenido los combates en equipos de dos luchadores, con la posibilidad de ir cambiando entre ambos para que recuperen algo de energía. Además se ha introducido la novedad de los personajes de ayuda, que podrás invocar cada vez que quieras machacar un poco al rival. Estos luchadores te serán asignados aleatoriamente entre 20 posibles. Dentro de este grupo se encuentran Cíclope, Coloso, Thor o sir Arthur de Ghosts N'Goblins.

Como es habitual en los títulos de Capcom, la acción se desarrolla a una velocidad frenética con unas animaciones claras y fluidas. Para











conseguir este nivel de piños por segundo no pueden faltar los tradicionales movimientos especiales, así que encontrarás algunos que se ejecutan en solitario y otros que se realizan en colaboración con tu compañero de fatigas durante el combate.

Los gráficos están llenos de colorido y sitúan esta versión a la altura de la recreativa original, manteniendo el entorno 2D que Capcom ha decidido abandonar recientemente con Power Stone. Incluso en los momentos en que aparecen hasta 4 luchadores en pantalla no se observa apenas ninguna ralentización.

El juego cuenta con los típicos modos Arcade, Versus, Survival y Entrenamiento. La novedad es la posibilidad de que cuatro jugadores

Esta última entrega no decepcionará a los fans de los beat'em-up de Capcom

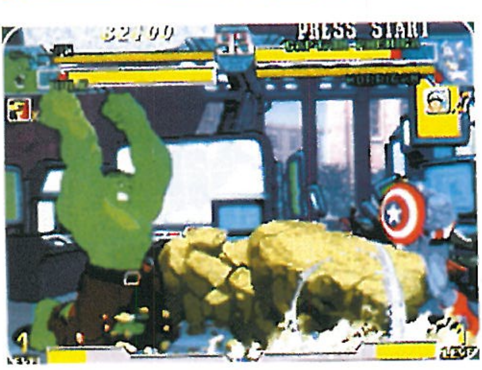
disputen un combate simultáneamente, con dos luchadores por cada bando; una opción que hace aumentar la vidilla del juego por la batalla campal que se organiza

Por otra parte, la facilidad a la hora de realizar la mayoría de los combos también es un punto a favor de Marvel vs. Capcom. Quizás jugar con el mando de control convencional dificulta un poco la realización de movimientos especiales (sobre todo porque necesitarás utilizar bastante los gatillos traseros), pero si tu bolsillo te permite hacerte con el Arcade Stick los combates se convertirán en una auténtica gozada (¿hace falta que introduzcamos la célebre expresión: "te sentirás como si tuvieras la máquina recreativa en tu propia casa"?).

Seguramente, Marvel vs. Capcom no te parecerá el mejor juego de lucha de la historia, ya que títulos como Soul Calibur o Power Stone ponen el listón muy alto y lo superan en calidad gráfica y originalidad, respectivamente. Además la capacidad técnica de la Dreamcast no ha sido exprimida al máximo. Sin embargo, no es eso lo que esperábamos de un juego de la serie Versus y esta última entrega mantiene e incluso supera toda la acción y la jugabilidad típicas de los juegos de Capcom. Te aseguramos que si eres un acérrimo defensor de los juegos en 2D al estilo Street Fighter, Marvel vs. Capcom no te decepcionará.









La saga continúa: SNK vs. Capcom

La nueva entrega de la serie Versus, SNK vs. Capcom, fue mostrada por primera vez (de forma muy breve) en el Tokyo Game Show. Todavía no se sabe demasiado sobre este título, aunque está previsto que aparezca a principios del 2.000 en Japón. Para que empieces a abrir boca aquí tienes algunas de las primeras imágenes de un juego que promete ser una pasada. ¿Te imaginas un combate entre Ryu y Terry Bogard?



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 80%

TOMA NOTA

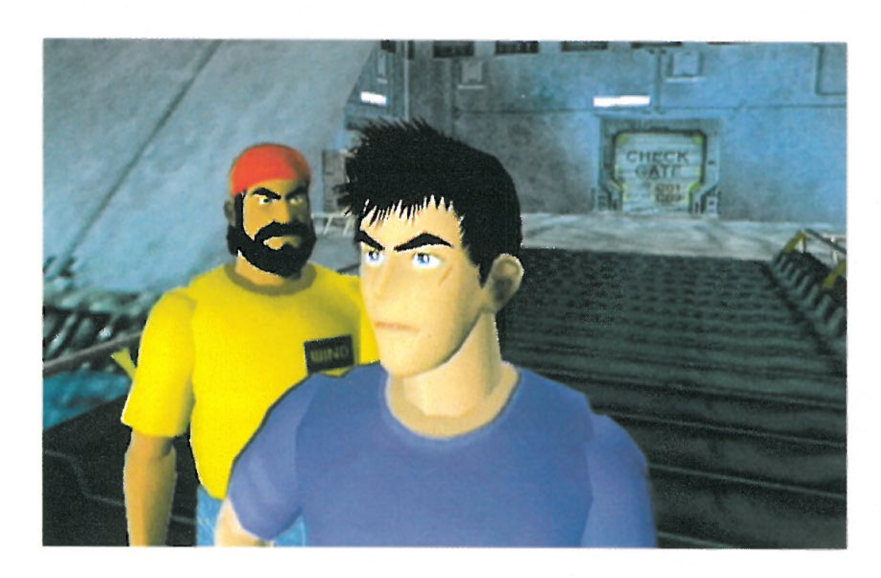
Si eres un fan de los clásicos juegos de Capcom en 2D esta nueva entrega de la saga Versus te encantará, ya que encontrarás más acción y más super-hyper-ultra combos que nunca. Sin embargo, no esperes encontrar nada que demuestre el enorme potencial de la Dreamcast.

Blue Stinger

Survival Horror con vaqueros

Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1 jugador**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Activision**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas.**



La verdad es que llevábamos bastante tiempo deseando probar la versión definitiva de Blue Stinger. El hecho de ser la primera aparición del *Survival Horror* en la Dreamcast y el maravilloso entorno gráfico nos las hacía prometer muy felices. Con una ojeada rápida a las capturas te darás cuenta enseguida de que, efectivamente, Blue Stinger es un juego visualmente atractivo. Sin embargo, no es oro todo lo que reluce: lo que gana gracias a unos gráficos de gran calidad lo pierde por culpa de un desafortunado seguimiento de la acción.

La historia te traslada a la imaginaria Isla de los Dinosaurios que, como puedes suponer, no está precisamente habitada por focas. La isla en cuestión ha sufrido el impacto de un meteorito que desencadena una serie de fenómenos paranormales en los que se verá implicado el protagonista de Blue Stinger, Eliot Ballade. Este simpático joven ataviado con unos cómodos vaqueros deberá explorar la misteriosa corporación Kimra, cuyos habitantes han sufrido extrañas mutaciones que los han convertido en verdaderos freakies.

Como ya debes haber deducido, en un principio nos hacemos con el control de Eliot en su deambular por los diferentes escenarios. Sin embargo, pronto se le unirá el marinero Dogs, lo que nos ofrece la posibilidad de optar por utilizar cualquiera de los dos personajes en casi todo momento. Durante la aventura, también aparecen diversos personajes secundarios (entre los que destaca Nephilim, una especie de hada voladora) que nos







Por un puñado de dólares

Situadas en los lugares más obvios o en algún rincón de lo más insospechado se encuentran tres tipos de máquinas que serán de gran ayuda.

1 MAP LOADER SYSTEM: Gracias a estos aparatos conseguirás no ir a tientas por la corporación Kimra. Permiten descargar –y más tarde consultar- el mapa de la zona donde se encuentre el personaje.

2 SAVING SYSTEM: Las más buscadas y socorridas ya que gracias a ellas se puede guardar la partida (siempre que se utilice la indispensable VM).

3 VENDING SYSTEM: Si estás hecho una piltrafa humana, necesitas munición o prefieres destrozar mutantes con algo más contundente que una pistola, te conviene utilizar estas máquinas expendedoras. Por unas moneditas de nada podrás adquirir una doble con queso, unas baterías láser o un fusil de plasma último modelo. Eso sí, procura ser ahorrador o sólo te llegará para una sencilla pero eficaz hacha.



brindarán su ayuda, a veces de forma desinteresada, a veces a cambio de algo, así que será mejor que te comportes amablemente siempre que sea posible.

El mapeado es realmente extenso, variado y con un detallismo gráfico muy elaborado. La principal dificultad es que no tendremos acceso a todos los rincones desde el principio. Para entrar en algunos lugares se necesita una forma de acceso específica, ya sea en forma de

Blue Stinger es el primer representante del Survival Horror en la Dreamcast

tarjeta o de combinación numérica. Las tarjetas pueden ser más o menos difíciles de encontrar, pero mediante una búsqueda meticulosa acabarán apareciendo.

Sin embargo, llegar a conocer una combinación suele ser un trabajo más arduo y, en ocasiones, será necesario tener un buen nivel de inglés o un diccionario a mano. Y es que el juego no está traducido al castellano, algo que dificulta la resolución de algunos enigmas y el seguimiento de las conversaciones entre los diferentes personajes.

Aunque se parezca mucho a otros juegos del género –la influencia más obvia sería la saga Resident Evil-, algunos detalles de cosecha propia otorgan a Blue Stinger cierta personalidad. Así, algunos enemigos dejarán caer monedas al caer, un dinero que podremos utilizar para adquirir armas, munición y comida. Además, Eliot tiene la capacidad de bucear, aunque puede morir ahogado o devorado por peces mutantes. En algunas estancias, aparecerá en pantalla un indicador que señalará cuánto tiempo falta para que el personaje muera congelado o achicharrado. Todos estos pequeños detalles confirman la intención de crear un juego que se diferencie de la mayoría.

Pero esta voluntad vanguardista no se ha trasladado a algunos aspectos de la parte gráfica. El punto de vista que se nos ofrece en algunas escenas no es el más apropiado y a veces llega a resultar mareante. El despropósito es tal que en ocasiones nos estarán atacando cuerpo a cuerpo y sólo nos daremos cuenta porque baja la barra de energía del personaje.

Por otra parte, las animaciones de los protagonistas humanos también dejan bastante que desear. Incluso en algunos momentos te parecerá que Eliot está patinando cuando en realidad debería caminar.

En el aspecto del sonido destaca una banda sonora que intercala piezas navideñas con música inquietante y siniestra, dependiendo del escenario. Lo cierto es que cumple muy bien su cometido y no llega a cansar en ningún momento. Los diálogos son nítidos e inteligibles... siempre que tengas en cuenta que estamos ante una versión original sin subtítulos en castellano.

Resumiendo, Blue Stinger mezcla la cal con la arena. Si por un lado la historia aumenta en interés a medida que se avanza en su desarrollo, por otro lado ese interés se diluye debido a unos movimientos de cámara nefastos. Si algunos enigmas son fácilmente descifrables, otros acabarían con la paciencia del mismísimo profesor de autoescuela de Rompetechos. Un juego de contrastes que impide a este título de Activision cumplir todas las expectativas que había creado.





VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 75%

TOMA NOTA

Si dominas el inglés y te creces ante las adversidades, no lo dudes y hazte con el juego. En caso contrario piénsatelo tres veces.

Virtua Fighter 3tb

Golpes virtuales

Género: **Beat'em-up 3D**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**

La conversión de una máquina recreativa al formato de cualquier consola siempre ha resultado complicada y ha supuesto la perdida de algunos detalles que no podían mantenerse en un soporte con una menor capacidad técnica. Con la llegada de la Dreamcast esta cuestión ha quedado totalmente solventada e incluso la versión de un título como Soul Calibur parece que va a superar en algunos aspectos a la coin-op.

Pero una de las primeras conversiones que Sega realizó para su nueva máquina fue la del título que nos ocupa y la verdad es que se trata de una versión idéntica al original. Tanto es así que, si dispones del Arcade Stick, te parecerá estar en el salón recreativo donde tantas pagas has fundido en pocos minutos.

La principal novedad con respecto al Virtua Fighter 3 aparecido para los salones recreativos en 1996 es la inclusión del modo Team Battle (sí, eso es lo que significa la "tb" del título). Esta opción te permite formar un equipo de tres luchadores con el que enfrentarte al grupo escogido por un colega o por la máquina. Para formar tu "dream team" podrás escoger entre 12 personajes (incluyendo al entrañable borrachín Shun-Di), entre los que encontramos alguna novedad, como por ejemplo el luchador de sumo Taka-Arashi.

Otra de las innovaciones introducidas en la versión Dreamcast es el modo History. Aquí podrás disfrutar con un vídeo que muestra la evolución de Virtua Fighter, auténtico precursor de los juegos de lucha en 3D, desde su aparición en 1993 hasta hoy.

Por supuesto, el modo Normal también está incluido. En esta opción deberás enfrentarte contra diversos luchadores hasta alcanzar el enfrentamiento final con Dural, un personaje que, a pesar de ser en teoría totalmente asexual, cuenta con un par de... bueno ya lo descubrirás cuando te enfrentes a "ello".

La verdad es que llegar hasta este último combate te resultará al principio casi tan difícil como que el incombustible inspector Colombo deje algún caso sin resolver. Por eso lo mejor es comenzar por adentrarte en el modo de Práctica, donde podrás hacerte con la multitud de llaves y combos del personaje escogido.

Aquí no se trata de aporrear los botones sin sentido para lanzar un par de bolas de fuego, necesitarás tomarte tu tiempo para conocer cuáles son los combos más letales. Si lo consigues, te resultará más fácil ir ganando combates, aunque todavía te quedará por descubrir la numerosa gama de movimientos de los 11 personajes restantes.

Una vez domines los diferentes movimientos de tu personaje favorito (cada uno cuenta con un estilo de lucha diferente), podrás comenzar a disfrutar de verdad con Virtua Fighter 3tb.

El apartado gráfico es otro de los puntos fuertes del juego. Los personajes cuentan con un gran número de detalles y las animaciones están bastante logradas, con algunos movimientos que hacen que ciertos golpes se conviertan en auténticas obras de arte.







Doce estilos de vida

Virtua Fighter 3tb te da la oportunidad de escoger entre 12 de los luchadores más poderosos del mundo. Entre ellos encontrarás expertos en artes marciales, Ninjas, luchadores callejero, wrestlers e incluso un hombre mayor que bebe demasiado.



WOLF HAWKFIELD
Fecha Nacimiento: 8-2-66
Sexo: Hombre
Nacionalidad: Canadá
Altura: 1,81
Peso: 110 Kg.
Profesión: Wrestler
Grupo sanguíneo:0
Hobby: Karaoke
Estilo lucha: Pro Wrestling



TAKA-ARASHI
Fecha Nacimiento: 11-11-68
Sexo: Hombre
Nacionalidad: Japón
Altura: Desconocida
Peso: Desconocido
Profesión:Luchador de sumo
Grupo sanguíneo: 0
Hobby: Shougi
Estilo lucha: Sumo



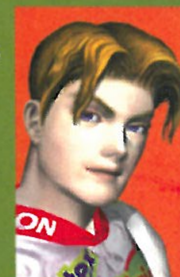
SHUN-DI
Fecha Nacimiento: 2-1-12
Sexo: Hombre
Nacionalidad: China
Altura: 1,64
Peso: 63 Kg.
Profesión: Doctor herbolario
Grupo sanguíneo: O
Hobby: hierbas medicinales
Estilo lucha: Puño borracho



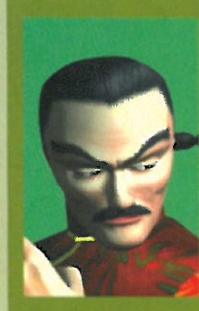
SARAH BRYANT
Fecha Nacimiento: 4-7-73
Sexo: Mujer
Nacionalidad: EEUU
Altura: 1,73
Peso: 55 Kg.
Profesión: Estudiante
Grupo sanguíneo: AB
Hobby: Paracaidismo
Estilo lucha: Jeet Kune Do



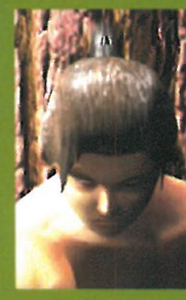
PAI CHAN
Fecha Nacimiento: 17-5-75
Sexo: Mujer
Nacionalidad: Anglochina
Altura: 1,66
Peso: 49 Kg.
Profesión: Estrella de cine
Grupo sanguíneo: 0
Hobby: Baile
Estilo lucha: White Crane Fist



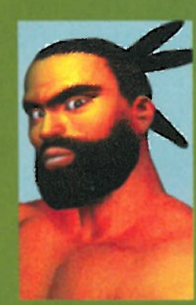
LION RAFALE
Fecha Nacimiento: 24-12-79
Sexo: Hombre
Nacionalidad: Francia
Altura: 1,71
Peso: 61 Kg.
Profesión: Estudiante
Grupo sanguíneo: AB
Hobby: Coleccionar cuchillos
Estilo lucha: Mantis



LAU CHAN
Fecha Nacimiento: 2-10-40
Sexo: Hombre
Nacionalidad: China
Altura: 1,72
Peso: 77 Kg.
Profesión: Chef
Grupo sanguíneo: B
Hobby: Poesía
Estilo lucha: Keon-Ken/Tiger



KAGE-MARU
Fecha Nacimiento: 6-6-71
Sexo: Hombre
Nacionalidad: Japón
Altura: 1,78
Peso: 66 Kg.
Profesión: Ninja
Grupo sanguíneo: B
Hobby: Mah-jong
Estilo lucha: Jujitsu



JEFFRY MCWILD
Fecha Nacimiento: 20-2-57
Sexo: Hombre
Nacionalidad: Australia
Altura: 1,83
Peso: 111 Kg.
Profesión: Pescador
Grupo sanguíneo: A
Hobby: Música Reggae
Estilo lucha: Llaves



JACKY BRIANT
Fecha nacimiento: 28-8-70
Sexo: Hombre
Nacionalidad: EEUU
Altura: 1,82
Peso: 75 Kg.
Profesión: Piloto de coches
Grupo sanguíneo: A
Hobby: Entrenar
Estilo lucha: Jeet Kune Do



AKIRA YUKI
Fecha Nacimiento: 23-9-68
Sexo: Hombre
Nacionalidad: Japón
Altura: 1,80
Peso: 79 Kg.
Profesión: Profesor Kung Fu
Grupo sanguíneo: o
Hobby: Kung Fu
Estilo lucha: Hakkyoku-ken



AIO UMENOKOJI
Fecha Nacimiento: 14-3-79
Sexo: Mujer
Nacionalidad: Japón
Altura: Desconocida
Peso: Desconocido
Profesión: Artes marciales
Grupo sanguíneo: A
Hobby: Ikebana
Estilo lucha: Aiki Ju-Jutsu

También es posible variar el punto de vista de la cámara en el transcurso del combate, una posibilidad que no es demasiada útil, pero que te dará la oportunidad de disfrutar de otras perspectivas de la pelea.

Sin embargo, para admirar la enorme cantidad de detalles de los variados escenarios (los combates tienen lugar en lugares tan variopintos como una estación de metro o el tejado de un edificio) lo mejor es hacer uso del botón que te permite girar alrededor del adversario. Además de servir para esquivar algunos de los golpes y buscar una mejor posición para el ataque, este movimiento permite aumentar la sensación de profundidad en los escenarios.

En definitiva, Virtua Fighter 3tb mantiene todos los elementos que han hecho de este título un mito en el universo de los juegos de lucha. Quizás se echa en falta una mejora a nivel gráfico al estilo de la que Namco ha llevado a cabo con Soul Calibur, pero los fans de la saga disfrutarán a tope con la jugabilidad explosiva del mejor Virtua Fighter.

VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 85%

TOMA NOTA

Si te has pasado horas y horas disfrutando de algún Virtua Fighter, éste te parecerá el mejor. Si no, quizás te convenga Soul Calibur.

Toy Commander

Juguetes en pie de guerra



Género: **Arcade**
Nº Jugadores: **de 1 a 4 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **No Cliché**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



Aunque la estética infantil de este título podría hacer pensar a más de uno que su dificultad no es elevada, lo cierto es que estamos ante un juego complejo.

Toy Commander se desarrolla en la casa de Guthy, un chaval que debe combatir la rebelión de algunos de sus maltratados juguetes encabezados por el oso de peluche Hogulin. Las distintas habitaciones de la residencia se convierten en escenarios de combate en los que habrá que superar misiones muy variopintas.

Cada una de las siete zonas del juego cuenta con siete misiones propias (en realidad son seis más el enfrentamiento con el jefe de nivel) a lo que hay que sumar el decisivo enfrentamiento en el sótano con el resentido Hogulin. Para llegar hasta el plantígrado deberemos recorrer toda la casa en un orden concreto ya que sólo tendremos acceso a la siguiente área cuando hayamos completado cuatro retos de la estancia en la que nos encontremos. Aunque la progresión sea lineal, dispondremos de cierta libertad de elección: si no podemos concluir una misión tenemos la posibilidad de intentarlo con alguna otra disponible. Esta característica compensa en parte la presencia de fases excesivamente complicadas, en especial las del inicio.

Complejo es también clasificar este juego. Toy







Por tierra y aire

Uno de los aspectos más remarcables de Toy Commander es la gran variedad de vehículos que el jugador tiene a su disposición. Son más de 30 modelos diferentes y pueden clasificarse en cuatro grandes grupos:



1 AÉREOS CON CAPACIDAD OFENSIVA. Los aviones son más rápidos que los helicópteros pero mucho menos maniobrables, por lo que su pilotaje presenta muchas dificultades. Muy útiles contra submarinos y acorazados.



2 AÉREOS DE TRANSPORTE. Puedes utilizar aviones y helicópteros para transportar paracaidistas o tropas e incluso dispones de hidroaviones para apagar edificios en llamas.



3 TERRESTRES CON CAPACIDAD OFENSIVA. Los tanques, los jeeps o los bulldozers son más lentos que los vehículos aéreos pero más efectivos contra enemigos bien resguardados (siempre que los utilices sabiamente).



4 TERRESTRES DE TRANSPORTE. Dentro de este grupo dispondrás de camiones que pueden desplazar tropas u objetos, autobuses y taxis para llevar a atribulados pasajeros a su lugar de destino.

Commander cultiva el shoot'em up, el arcade, la estrategia y la acción, entre otros géneros. Su difícil catalogación se explica por la existencia de misiones tan diversas como la de acabar con un conejo hinchable emulador de Godzilla, destruir una flota de submarinos, impedir que unos ovnis abduzcan a una vaca de juguete o conducir un taxi a toda pastilla para evitar una ruptura sentimental.

Aunque en Toy Commander ninguno de los géneros acaba imponiéndose sobre los otros, en general, predominan las misiones de contenido bélico y todos los niveles incluyen una carrera entre sus desafíos. Además, todas las misiones exigen dirigir alguno de los numerosos vehículos disponibles.

Desgraciadamente, la conducción o pilotaje de estos vehículos resulta, en algunos casos, una tarea desquiciante. Los aviones, por ejemplo, son terriblemente difíciles de pilotar y las fases en los que estos intervienen producen muchos quebraderos de cabeza. Todos los vehículos excepto los de transporte disponen de una ametralladora con munición inagotable y pueden lanzar misiles, bombas o minas. Estas armas especiales pueden reponerse y acumularse mediante los ítems correspondientes.

A nivel gráfico, el juego está bastante cuidado y las habitaciones destacan por su colorido. La interactividad del escenario es otro aspecto destacable del juego: en ocasiones deberás disparar a algunos electrodomésticos para ponerlos en marcha. Tu armamento también te permitirá atacar al gato –que no te vean los de la protectora— o encender y apagar las luces. Por último, hay que destacar la posibilidad de efectuar partidas multijugador en diversas modalidades. En todas ellas es posible elegir cualquier vehículo, excepto los de transporte.

Toy Commander no es un juego espectacular, pero la cantidad de pequeños detalles y su originalidad pueden hacerlo atractivo para un buen número de usuarios.







VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 75%

TOMA NOTA

Bonito, original y variado pero también muy largo y complicado. Apto sólo para jugadores con mucha paciencia.

TrickStyle

Agárrate que vienen curvas



Género: **Velocidad**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Criterion Studios**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas.**

En el mundo futurista reflejado por TrickStyle, los aficionados al *skateboard* han jubilado la típica tabla de ruedas y se deslizan por el aire con un monopatín autopropulsado. El juego te introduce en diversas competiciones urbanas en las que deberás demostrar tu habilidad para desplazarte a velocidades de vértigo.

TrickStyle no pierde el tiempo con secuencias de introducción gratuitas: tras el correspondiente menú de opciones deberás escoger un personaje de entre los nueve posibles. Cada uno posee unas características diferenciadas, así que los hay más veloces, fuertes o acrobáticos. Tras la elección de rigor aparecerás en la sala de entrenamiento.

Allí, un tipo sorprendentemente parecido a Lobezno de los cómics de Marvel, actuará como experimentado -y paciente- guía. Puedes realizar el cursillo que te propone para aprender a dominar la tabla, comenzar a competir o enfrentarte a él en diversos desafíos.

En el modo competitivo, el juego cuenta con 18 circuitos emplazados en diversas ciudades de la Gran Bretaña, los Estados Unidos y el Japón del siglo XXI. En cada carrera deberás competir contra cinco amantes de la velocidad empeñados en llegar primeros a la meta. Ten en cuenta que sólo logrando la primera posición puedes pasar al siguiente circuito, así que lo mejor será que pises el acelerador y dejes en un lugar secundario las acrobacias. Realizar piruetas durante el recorrido te proporciona puntos, pero abusar de ellas puede ser fatal si tu propósito es avanzar en el juego.

Sobre tu tabla podrás desplazarte por escenarios muy logrados en los que es posible distinguir ciertos edificios representativos,

aunque será mejor que no te embobes contemplando el Big Ben si no quieres acabar saboreando su minutero. Además, una vez saciado el espíritu competitivo, tal vez tengas tiempo para recorrer en plan turista estos espectaculares circuitos y deleitarte con sus fantásticas vistas. Si optas por esto último, es conveniente bajar el volumen del sonido porque las frenéticas melodías compuestas por Kurt Mantronix invitan a acelerar más y más.

TrickStyle también ha pensado en los más tramposos. Así, el juego incorpora en su menú principal una opción para introducir directamente códigos de trucos (siempre que los conozcas, claro está). Y, por si esto fuera poco, también te permite grabar un sencillo jueguecito en la Visual Memory.

Entre los elementos negativos que restan aliciente al juego destaca el escaso número de power-ups que los jugadores tienen a su alcance durante la carrera. De hecho, son simplemente aceleradores de diversos tipos -es muy aconsejable utilizar los magnoraíles- y unos misteriosos globos de luz de espectaculares efectos.

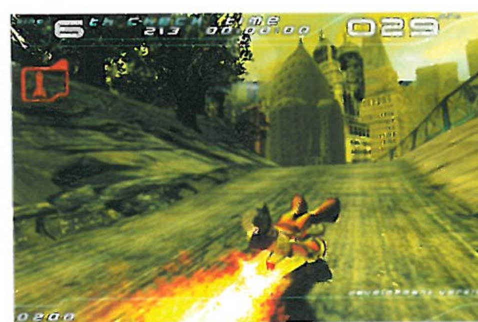
Los circuitos son enrevesados y están plagados de obstáculos, por lo que la dificultad es considerablemente elevada. Finalizar un circuito es como para vanagloriarte de ello, así que si llegas el primero no dudes en montar una fiesta con los amigotes.

Sin duda, lo mejor del juego es el aspecto gráfico de sus escenarios futuristas y la suave animación de los diferentes personajes. Por cierto, estos intrépidos corredores son unos auténticos contorsionistas, ya que difícilmente cualquiera de nosotros podría doblarse o inclinarse sobre la tabla sin sufrir unas dolorosas agujetas o una fisura duodenal. Hay que destacar la buena frecuencia de cuadro, que no baja de 60 fps, tanto en el modo de un jugador como en el de dos. Una característica que le proporciona la fluidez exigible a cualquier buen juego.

Así pues, si te gustan los juegos de carreras prepárate para sobresaturarte de adrenalina, porque es eso lo que TrickStyle te proporcionará. Aunque recuerda la sentencia del maestro Stevie Wonder: "Si bebes..."



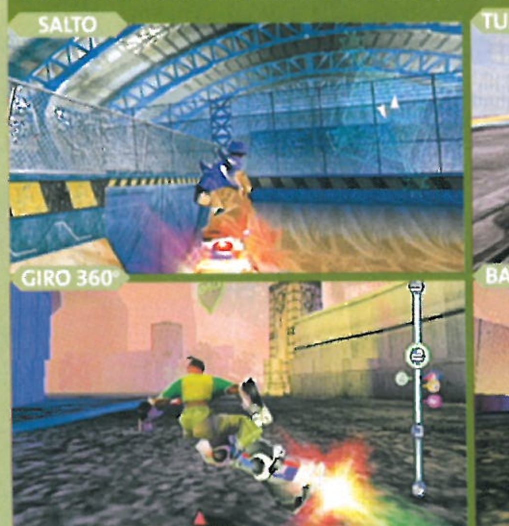




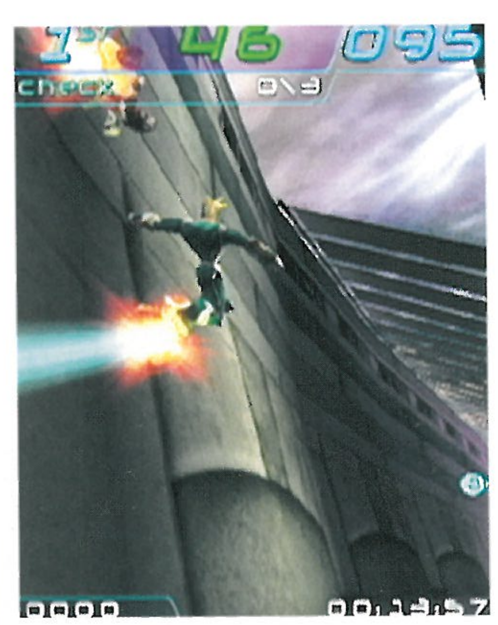


¡¡Mira mamá, sin dientes!!

Existen cuatro movimientos básicos que se realizan apretando cada uno de los botones del mando: el salto, la tumbada (en la que te estiras sobre la tabla para lograr una mayor aceleración), el giro de 360 º y la barrena (que sirve para atacar a rivales y atravesar algunos obstáculos). También se pueden conseguir variaciones básicas combinando dos de estos movimientos. Sin embargo, la gama de piruetas es mucho mayor y para poder realizarlas deberás enfrentarte -y ganar por supuesto- en los diferentes desafíos que te lance el guía. Con el juego en pausa puedes acceder al listado de movimientos especiales donde se especifica la combinación de botones necesaria para poder realizarlos. Los que puedes utilizar se destacan visualmente sobre los que todavía no están disponibles.







VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 75%

TOMA NOTA

Un juego destinado especialmente a los apasionados de la velocidad y los fans del Correcaminos.¡Beep, beep!

Speed Devils

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Precio: **8.990 ptas.**

Rebeldes sin causa

Aunque dirigir tu vehículo a toda pastilla por unos circuitos determinados no es una propuesta exclusiva de Speed Devils, el nuevo título de Ubi Soft se distancia del resto de juegos de carreras para Dreamcast gracias a su divertida estética *macarrilla*.

Existen tres modalidades de juego disponibles: Arcade, Campeonato y Dos Jugadores. El modo Arcade te permite participar en una carrera de tres vueltas con otros cuatro corredores. El modo Dos Jugadores divide la pantalla horizontalmente para que dos usuarios se enfrenten a alguno de los cinco retos incluidos en esta modalidad.

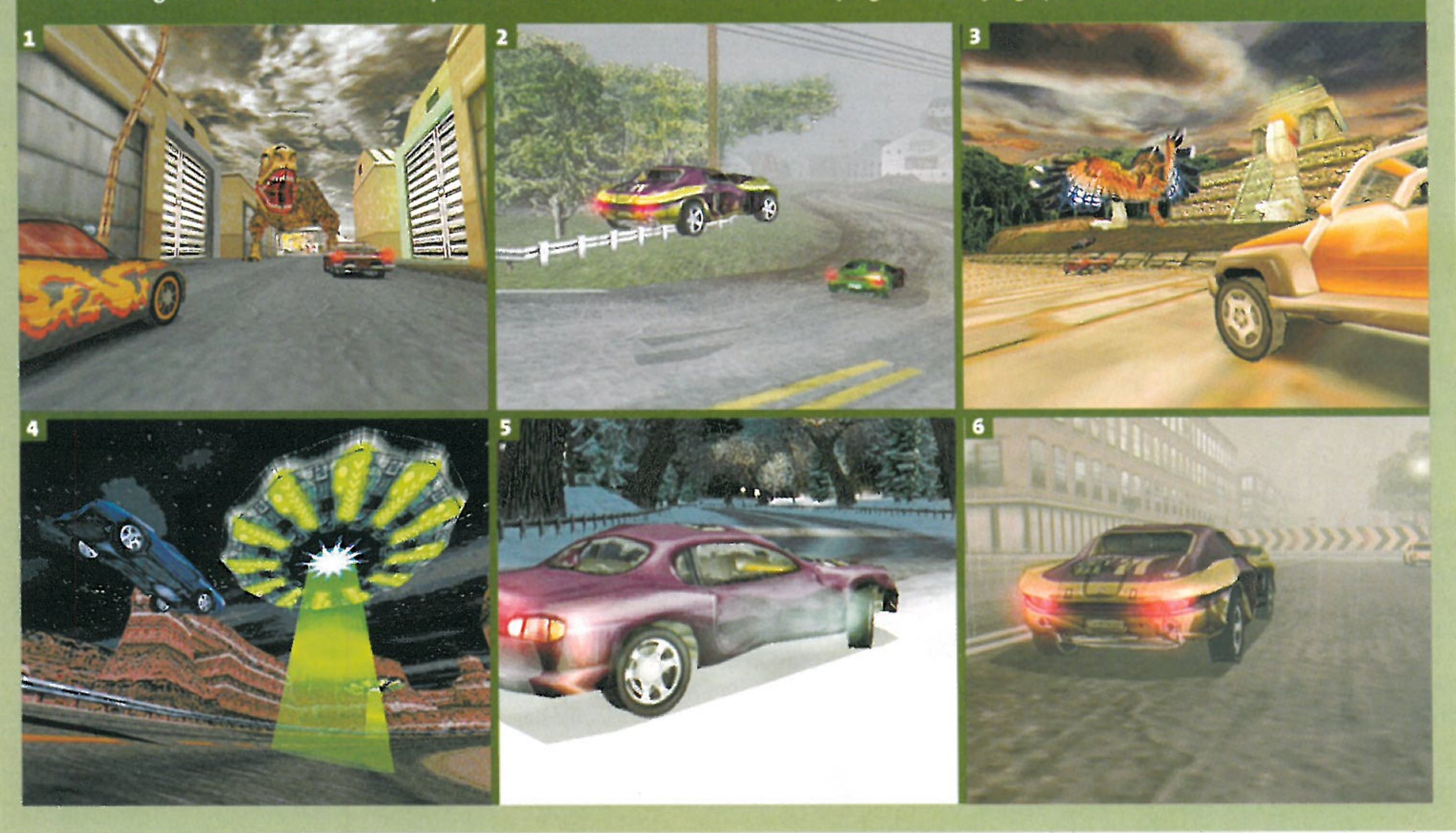
El modo Campeonato es, en realidad, un simulador que combina las carreras con las apuestas. Su argumento es simple: eres un joven piloto y quieres llegar a ser un virtuoso de las fugas. Con la ayuda de un apostador podrás empezar a hacer méritos para conseguir tu objetivo. No esperes pilotar un Ferrari o un Lamborghini al principio del juego. Tendrás que conformarte con viejos trastos yankis con menos aceleración que un caracol cojo. A medida que consigas pasta, podrás ir mejorando las prestaciones de tu vehículo o, directamente, adquirir uno nuevo. Tienes un total de 12 coches para escoger, aunque para acceder a nuevos vehículos tendrás que demostrar tu valía. Cada vehículo dispone de sus propias características en cuanto a velocidad, aceleración y capacidad de frenado. Aparte de la pasta que consigues ganando carreras, puedes obtener unos ingresos extra aceptando apuestas de tus competidores o reventando los radares de la policía (para lograr esto último, tienes que pasar a toda velocidad por sus narices).





Circuitos para todos los gustos

1 HOLLYWOOD. Date un garbeo por la meca del cine. En sus bulevares encontrarás coches de policía apostados, preparados para hacerte la foto, así que ve bien peinado. Lo mejor de todo llega cuando te metes en los estudios cinematográficos. Ándate con ojo si no quieres acabar tropezando con algún bicho jurásico o con el prota de Tiburón 25 al que tienen en remojo en un estanque. También puedes pasear por Sunset Boulevard en pleno desastre de la naturaleza. Quizás hayas elegido mal momento para hacer turismo. **2 CANADÁ.** Nada que decir de las frías tierras del norte salvo que podrás visitarlas en otoño o en pleno Enero. ¿La diferencia? Bueno, más que nada unos cuantos centímetros de nieve o nevadas en las que es prácticamente imposible conducir. Nosotros preferimos el otoño, básicamente porque somos frioleros. En cambio, a la Guardia Montada les importa un pepino y siempre andan con el radar en ristre. **3 MÉXICO.** La cultura azteca te recibirá con los brazos abiertos y con sus ríos de lava para que te des un chapuzón. Ándate con ojo con los indígenas y pasa los puentes a toda velocidad: son atajos pero les falta algún tramo. Buena parte del recorrido lo harás sobre arena así que cuidadito con los resbalones. Si tienes un momento contempla el paisaje abrupto y selvático de la zona. **4 NEVADA.** ¿Te apetece cruzar una base militar a toda velocidad e impunemente? Pues este es tu escenario. Además de la desvencijada ciudad de los casinos, encontrarás áridos paisajes y naves espaciales predispuestas a la abducción. Las calles obligan a giros constantes de 90°, así que mantén el dedo sobre el freno de mano para trazar con mayor facilidad esos virajes. Si te empotras en un casino, aprovecha para hacer una apuesta: a lo mejor es tu día de suerte. **5 ASPEN.** El paraíso de los esquiadores también es un buen lugar para correr. En verano podrás disfrutar del bonito espectáculo que te preparan las Águilas del Aire, pero ten cuidado con sus coloridos humos. También encontrarás algún que otro iluminado pasando por los túneles en ala delta. Lo mejor es que no les hagas ni caso. Y si vas en invierno, no te dejes las cadenas en casa porque todo estará cubierto de nieve y hielo. **6 LOUISIANA.** Al igual que otros circuitos, Louisiana dispone de dos pistas diferentes. Mientras que en la primera las condiciones climatológicas son normales, en la segunda te está esperando nada menos que un Tornado. Ninguno de estos dos recorridos puede seleccionarse inicialmente: deberás progresar en el juego para tener acceso libre a ellos.



En Speed Devils, los circuitos están ambientados en parajes reales y cada uno de ellos puede recorrerse en diversas circunstancias climáticas. En total existen 13 circuitos por los que podrás dejarte con alegría la carrocería y todos albergan distintas trampas que pueden restarte valiosos segundos en la carrera. Pero estáte tranquilo: aunque salgas de la pista, la competición no ha tocado a su fin. En más de una ocasión pierdes menos tiempo precipitándote al vacío que intentando desembarrancar el coche de alguna esquina.

Dado que estas carreras no transcurren en circuitos cerrados, no nos explicamos por qué no aparecen circulando por los diversos tramos vehículos ajenos a la competición. Su presencia aumentaría la emoción y el realismo del juego.

Los gráficos de Speed Devils son ricos en detalles y texturas aunque la línea del horizonte o los edificios de las ciudades tienden a mostrar un molesto parpadeo a medida que te acercas. Los desarrolladores tampoco han estado muy afortunados a la hora de colocar los mensajes que indican cuando has sido cazado por el radar. Dicho mensaje aparece en medio de la pantalla y dificulta bastante la visibilidad. En fin, Speed Devils es un buen juego aunque, en general, peca de ser excesivamente arcade.

VEREDICTO

Gráficos	◎◎◎
Sonido	◎◎◎
Jugabilidad	◎◎◎◎
Adicción	◎◎◎

Puntuación global 73%

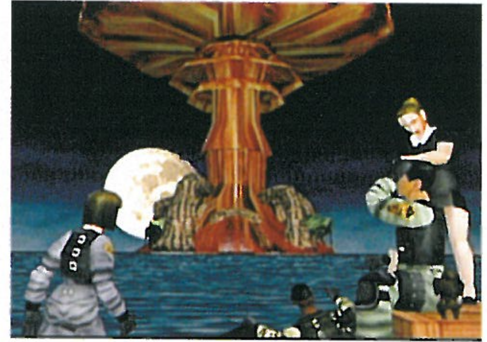
TOMA NOTA

¿Te crees un dominguero osado por que pisas la línea del arcén? En Speed Devils encontrarás todo lo que necesitas para correr a toda velocidad aunque echarás de menos alguna que otra emoción fuerte.

Dynamite Cop

Dinamita con la pólvora mojada













Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **Sí**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**

A pesar de que Dynamite Cop es la secuela de Die Hard Arcade (un juego basado en la película La Jungla de Cristal) no esperes encontrar por ninguna parte al musculoso John McClane, interpretado en el film por el graciosito Bruce Willis. En esta ocasión no se ha renovado el acuerdo con la productora 20th Fox, así que deberás conformarte con rescatar a la hija del presidente escogiendo entre Jean, Eddie o Bruno, tres marines que, aunque no tienen la fama del exmarido de Demi Moore, también se las apañan bastante bien.

Seguramente guardarás buenos recuerdos de aquel Die Hard Arcade (conocido como Dynamite Deka en Japón), ya que se convirtió en uno de los mejores beat'em-up para la Saturn. Esta secuela mantiene el espíritu de la primera parte, con un desarrollo similar a algunos clásicos beat'em-ups con scroll horizontal como Double Dragon o Final Fight.

Para cumplir tu misión, además de escoger entre los tres personajes, también podrás elegir la manera de abordar el yate en el que los



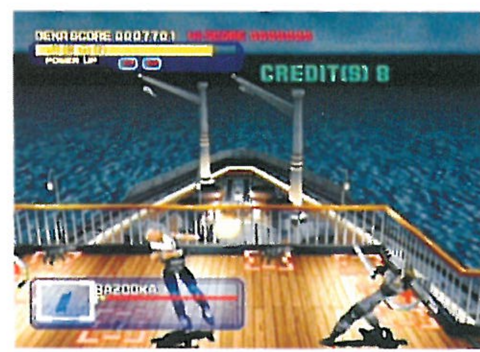








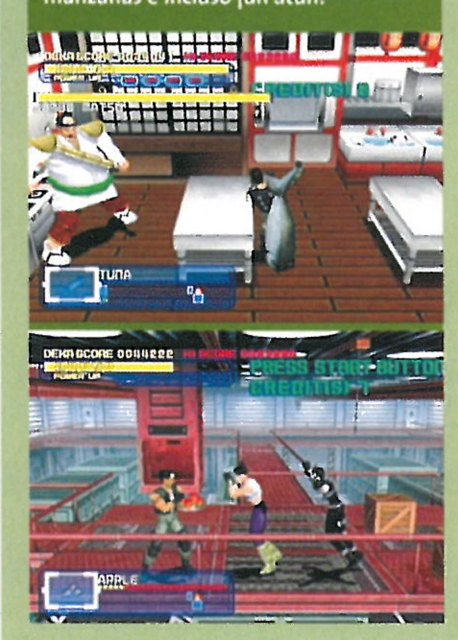






Con las cosas de comer sí se juega

Además de todas las armas que estarán a tu disposición en los diversos niveles del juego, también podrás echar mano de numerosos objetos de los escenarios. Aparte de las típicas sillas, mesas o tuberías podrás golpear a los enemigos con una barra de pan, manzanas e incluso ¡un atún!



piratas retienen a la chica en cuestión. Puedes acceder al barco con una lancha, en paracaídas o buceando y cada una de estas opciones determinará el orden en el que recorrerás los diferentes niveles.

Para conseguir llegar hasta Wolf Hongo (el jefe final de los piratas con el típico parche en el ojo incluido) contarás con todo un arsenal a tu disposición, desde la clásica pistola hasta un bazuca triple, pasando por un lanzador de misiles. Pero, además de las armas, también podrás coger prácticamente todos los elementos de los escenarios (una silla, una bicicleta estática, una máquina recreativa...) para lanzárselos al rival de turno. Tampoco faltan los diferentes combos y llaves, que son diferentes en cada uno de los tres personajes seleccionables al comenzar la partida.

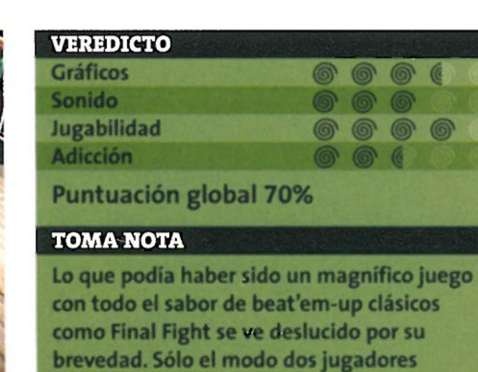
Sin embargo, Dynamite Cop también incluye algunos momentos en los que no te bastará con aporrear los botones a diestro y siniestro, sino que deberás mostrar una cierta coordinación con el mando de control. Estas escenas, al estilo de juegos como Dragon's Lair o Space Ace, aparecen entre algunas fases y te obligan a apretar un botón en el momento oportuno. Si no consigues hacerlo con éxito perderás algo de energía, así que será mejor que te emplees a fondo. Otra de las escenas que rompen el esquema facineroso-piño-patada-otro facineroso-piño-patada es un subjuego parecido a una de las pruebas de "Humor amarillo" en el que tu misión será esquivar diversos objetos que caen de la parte superior de la pantalla.

Por lo que se refiere al apartado gráfico, cumple con su papel sin llegar a niveles de especial brillantez. Algunas animaciones y los detalles de personajes y escenarios no están nada mal, aunque la verdad es que no consiguen compensar el principal problema de Dynamite Cop: su brevedad. Al igual que su predecesor Die Hard Arcade, el juego es demasiado corto y fácil. Tanto es así que es posible acabártelo sin problemas en 20 minutos. Las opciones extras incluidas (los modos survival y versus, el viejo arcade de Sega Tranquilizer Gun y una galería con ilustraciones) no son suficientes para solucionar este problema. Quizás la posibilidad de descargar información adicional de Internet y las tres misiones secretas que puedes descubrir contribuyen a aumentar el interés de este título de Sega, pero seguro que si te gastas casi 9.000 pesetas en un juego nuevo esperas algo más que una tarde de diversión.

Dynamite Cop es un título recomendable si juegas con un colega y os dedicáis a explorar todas las llaves y combos existentes, pero si te vas a enfrentar a los piratas tu solito el interés por el juego te durará menos que el Capitán Garfio de palmero.







VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

Lo que podía haber sido un magnífico juego con todo el sabor de beat'em-up clásicos como Final Fight se ve deslucido por su brevedad. Sólo el modo dos jugadores consigue aumentar algo la duración de Dynamite Cop.

Sega Rally 2

Carreras en la niebla



Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **Sí**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Sega Rally Team**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**





Entre las conversiones de recreativas que acompañan el nacimiento de la Dreamcast, no podía faltar uno de los arcades que ha causado la desaparición de más monedas por segundo en las salas de medio mundo. Puede que fuera su excelente factura técnica o la tremenda adicción que provocaba el quedarte a un segundo de traspasar el próximo checkpoint, lo cierto es que se trata de uno de las coin-up que ha enganchado a un número mayor de jugones aficionados a la conducción.

El Sega Rally 2 para Dreamcast incluye el clásico modo Arcade con sus cuatro circuitos y la posibilidad de practicar un rato o entrar directamente en una competición (algo corta) con el coche escogido. Por supuesto también están disponibles las típicas opciones de dos jugadores y contrarreloj, pero la mayor innovación con respecto a la versión de las salas recreativas es la introducción del modo Ten Year Championship. Con esta opción tendrás la oportunidad de introducirte en un auténtico campeonato que dura diez años (es un decir, no hace falta que te despidas de tu familia al comprar el juego) con 4 carreras diferentes por temporada. Es aquí donde Sega Rally 2 se aproxima más al terreno de la simulación. Para conseguir alcanzar la primera posición de cada año deberás adecuar la mecánica de tu coche (neumáticos, tipo de frenos, suspensión...) a las características meteorológicas de cada circuito. Sólo así descubrirás los vehículos secretos reservados a los campeones de cada temporada, hasta completar los 19 modelos diferentes que puedes conseguir en total.

Sin duda, una de las mayores razones del éxito de Sega Rally es la opción multi-jugador, por los piques que conlleva. Aunque de entrada sólo podrás jugar contra otro colega, la opción de jugar partidas en red que ofrecerá el Sega Rally Network abre un sinfín de posibilidades desconocidas hasta ahora en la versión arcade.

Sega Rally 2 mantiene toda la jugabilidad de la recreativa original

Lo que sí reconocerás en tu Dreamcast si has disfrutado del juego en un salón recreativo es el fantástico nivel de los gráficos, aunque la conversión ha supuesto algunos problemillas. Los magníficos diseños de coches y circuitos y los efectos climáticos y de iluminación se han mantenido. Incluso reconocerás los flashes de las cámaras fotográficas, el helicóptero y los espontáneos espectadores y las avestruces cruzando por delante de ti.

Sin embargo, el juego presenta algunas ralentizaciones cuando hay muchos detalles en pantalla. Incluso en algunos momentos aparece la temida niebla (que esperábamos no encontrar demasiado en los juegos para Dreamcast) para ocultar la creación de los polígonos en algunos fondos. Además, es habitual tener la sensación de que los coches están flotando sobre la pista cual grácil patinadora sobre hielo, algo que impide que el juego ofrezca una mayor sensación de velocidad. Tampoco hubiera estado mal incluir más circuitos, ya que a veces correrás por el mismo recorrido con algunas mínimas modificaciones. Algunas carencias de la versión arcade también se han mantenido. Los coches siguen sin sufrir daños y la inteligencia de los coches rivales brilla por su ausencia. En lugar de dificultar de alguna manera tu avance, algo que sí sucede en juegos como Ridge Racer Type 4, los otros vehículos prácticamente se apartan a

su paso. Seguramente en algunos momentos agradecerás que uno de los vehículos rivales se aparte cuando estás a punto de alcanzar la meta pero, a la larga, la dificultad para ganar posiciones le da mucha vidilla al juego. De todas formas, ni se te ocurra pensar que está chupado ocupar las primeras posiciones en las carreras, la dificultad llega a ser en algunos momentos desesperante.

A pesar de estos puntos negativos, sin duda provocados en parte por tratarse de uno de los primeros títulos programados para Dreamcast, la tremenda jugabilidad de la saga Sega Rally se ha mantenido. Seguro que muchos de vosotros recordaréis la versión para Saturn, con algunas lagunas técnicas, pero que te podía mantener enganchado durante meses. En este aumento de la jugabilidad tiene una gran importancia el sistema de control. Al principio te puede parecer extraño que los gatillos del mando cumplan la función de acelerar y frenar, pero la verdad es que el coche se controla perfectamente y la sensación (si no dispones



A la rica pista

Aunque el juego no cuenta con ninguno de los circuitos reales del Campeonato del Mundo, los diversos trazados y las variaciones en el tiempo que encontrarás en Sega Rally 2 te obligarán a controlar tu coche en las situaciones más adversas. 1 DESIERTO. Un circuito sin demasiados obstáculos y con ráfagas de viento. Encontrarás bastantes curvas fáciles de trazar. 2 MONTAÑA. Asfalto cubierto de grava con las condiciones meteorológicas cambiando a cada instante. Alcanzar altas velocidades en los tramos indicados será esencial. 3 NIEVE. Las condiciones atmosféricas inestables pueden provocar un accidente tras otro en esta pista helada. Aunque tu primer contacto con la nieve puede parecer fácil, cuando vayas completando más vueltas la cosa se irá completando. 4 RIVIERA. Un típico circuito urbano con una mezcla de curvas cerradas y giros medios. Algunas rectas largas ofrecen una magnífica oportunidad para adelantar. 5 BARRO. Un recorrido resbaladizo no tiene porqué resultar un problema. La clave es controlar la técnica del derrape para no acabar en alguna cuneta. 6 ISLA. El viento y la lluvia impiden que este paseo al lado de la costa resulte relajante. Colócate al lado de la línea interior siempre que te sea posible.

1 2 3 4 5 6

Los mejores cuatro latas

Aunque te hayas tragado las tropecientas repeticiones de "El coche fantástico" con las que nos han obsequiado en los últimos años, nunca conseguirás ganar una carrera de Sega Rally 2 sin un buen coche. Aquí tienes una selección de los mejores para poder codearte con los auténticos campeones. En el juego encontrarás completas estadísticas para conocer las características de cada vehículo, así que estudia cuál te gusta más...y a correr que son 10 años de competición.



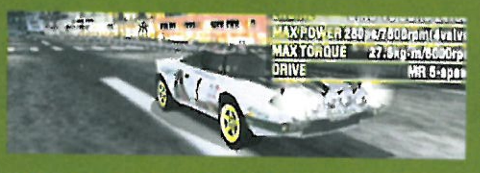
FORD ESCORT WRC. Un gran coche tanto para los novatos como para los conductores más experimentados. Alcanza grandes velocidades y dispone de un manejable cambio.



SUBARU IMPREZA WRC'98. El coche que ayudó a Colin McRae a alcanzar la fama y el dinero. Un vehículo que ganó el Campeonato del Mundo no puede decepcionarte.



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V. El Lancer es un modelo bastante parecido al Subaru, con un buen nivel en todas las prestaciones. Si lo escoges, no te arrepentirás.



LANCIA STRATOS HF. El Lancia Stratos no es precisamente el coche más rápido, pero la respuesta a los controles es muy buena y éste es un factor importante para ganar.



LANCIA DELTA HF INTEGRALE. Quizá el mejor de todos. Es un vehículo muy rápido que tiene todos los elementos para llevarte a la victoria. Seguramente es la mejor opción para empezar.



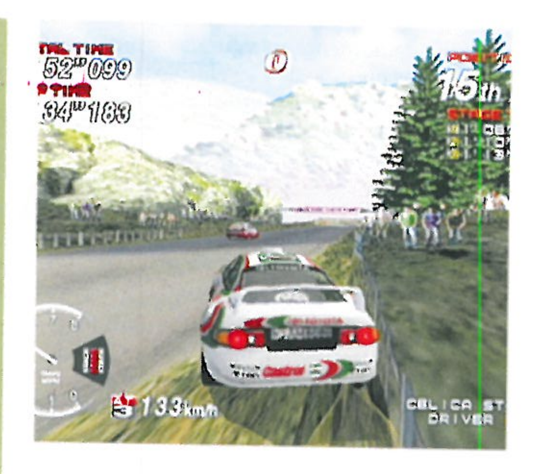
PEUGEOT 306 MAXI. Este modelo de Peugeot es bastante difícil de controlar. Una aceleración aceptable no compensa la terrible respuesta al control, especialmente en las curvas cerradas.



TOYOTA COROLLA WRC. El primero de los modelos de Toyota es bastante regular, por lo que no cuenta con ninguna característica especialmente negativa.



TOYOTA CELICA GT-FOUR ST205. El modelo Celica es más adecuado para la conducción en asfalto que para los fangosos recorridos de algunos rallys del juego.



del volante) es lo más parecido a conducir un coche de verdad.

Por su parte, la música cumple simplemente su función de acompañar, aunque no esperes encontrar canciones que no te cansas de escuchar como ocurría con los temas de Gran Turismo. Las voces de los copilotos (puedes escoger entre un compañero masculino o femenino) son claras y ayudan a darle ritmo a la carrera, pero tienen el problema de estar en inglés. Además, las flechas que van apareciendo en pantalla son suficientes para avisarte de como va a ser la próxima curva. Los efectos de sonido de los coches sí están bien logrados, gracias a los samples procedentes de auténticos vehículos de competición, por lo que te parecerá estar a bordo de uno de esos bólidos-trata-de arrancarlo-por-dios que hasta ahora sólo has visto por la tele.

En comparación con el rey del género, que para nosotros sigue siendo Gran Turismo, quizá el título de PlayStation tenga una mayor cantidad de vehículos. Sin embargo, el adictivo modo Ten Years Championship y la posibilidad de jugar en red en el futuro convierten a Sega Rally 2 en una versión superior del arcade original, con una jugabilidad difícilmente igualable. Seguramente la mejora de algunos aspectos gráficos contribuiría a aumentar la calidad general de este juego, pero estamos seguros de que los programadores aún no han explotado el verdadero potencial de la Dreamcast. Pero si Sega Rally 2 es tan adictivo sin ser un portento a nivel técnico, ¿qué pasará cuando el apartado gráfico esté a la altura de la jugabilidad? La respuesta en próximas secuelas.

VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 85%

TOMA NOTA

Si el juego te engancha tanto como para no fijarte en la niebla y en las ralentizaciones es una buena elección. Pero si te preocupa demasiado el apartado técnico, quizá debas decantarte por Metropolis Street Racer.

La revista PlayStation que da en el blanco



Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61

¡Gana una de las 10 Visual Memory que sorteamos!

Participa con Dream Planet y Ardistel en este concurso y consigue una Visual Memory para tu Dreamcast.

Pero no creas que vamos a regalarte la VM así como así, para conseguirla tendrás que rebanarte la sesera contestando la siguiente pregunta:

¿Qué capacidad de memoria tiene la Visual Memory?

A. 128 KB **B. 206 KB** **C. 128 Megas** **D. Depende de los botones que tenga**

Si quieres participar sólo tienes que recortar este cupón y enviarlo a la dirección indicada

Nombre ____ Apellidos ____ Dirección ____

Código Postal ____ Población ____ Teléfono ____

Dream Planet. Concurso Visual Memory. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.



El sorteo se celebrará el día 1 de Febrero en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 3 de Dream Planet.

BRÚJULA

LAS GUÍAS PARA ACABAR CON ÉXITO TUS JUEGOS FAVORITOS

56



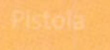
82

Virtua Fighter 3 tb

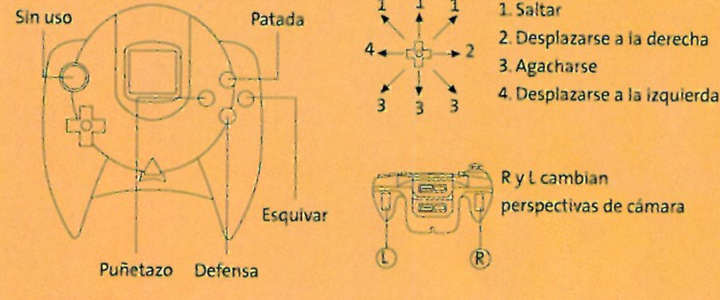
A guantazo limpio

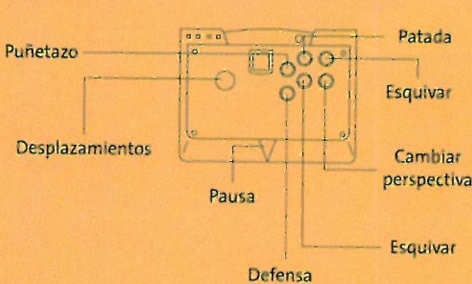


OPCIONES DE JUEGO

1 ó 2 Jugadores  Pistola Volante   Arcade stick  Vibration pack

CONTROLES





CONTROLA A TUS PERSONAJES

En las numerosas listas de movimientos que te proporcionamos hemos utilizado diversos símbolos. Aquí explicamos cómo deben ser interpretados.

- ● Pulsa ese botón para defensa
- ● Pulsa ese botón para esquivar
- ● Pulsa ese botón para dar un puñetazo
- ● Pulsa ese botón para propinar una patada

↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖
Cuando el botón de dirección aparezca en blanco, púlsalo durante un breve instante en el sentido indicado.

↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖
Cuando el botón de dirección aparezca en negro, manténlo oprimido durante un tiempo en el sentido indicado.
El signo + indica que debes pulsar dos o más botones al mismo tiempo.

Ejemplo: ↓ → ↘+●+● ←
Para lograr este movimiento hipotético deberías primero pulsar el botón de dirección hacia abajo; a continuación, mantener oprimido el botón de dirección hacia la derecha; después, pulsar simultáneamente el botón de dirección derecha/abajo, el botón de patada y el de esquivar; por último, deberías pulsar el botón de dirección hacia la izquierda.

MODALIDADES DE JUEGO

En el menú principal podrás escoger una de las 6 modalidades que te brinda el juego.
Te explicamos a continuación en qué consiste cada una de ellas.

Options
Aquí puedes ajustar las variables del combate, como cuántos asaltos hacen falta para ganar la pelea, el tiempo límite de cada asalto, con cuánta energía empieza cada luchador y la dificultad de los jugadores controlados por la CPU. Es aquí donde primero deberías dirigirte al iniciar el juego, ya que te conviene ajustar las opciones para que se acomoden a tu nivel de destreza y preferencias personales.

Team Battle Mode
Esta opción es lo que distingue a este Virtua Fighter de la versión para recreativas. Aquí escoges a tres personajes (o cinco en el nivel de dificultad Easy) y luego libras un asalto por parejas contra tus oponentes. Comienzas la pelea con el primer personaje que elegiste y, cuando haya perdido toda su energía, entra el siguiente personaje a ocupar su lugar. Esto significa que aunque pierdas enseguida a tu primer personaje, aún tienes posibilidades de ganar el combate global. Al seleccionar a tus personajes, asegúrate de conocerlos bien. El más importante de todos es el último, porque si llegas al punto de tener que usarlo ya no podrás permitirte el lujo de cometer más errores.

Normal Mode
Es el modo arcade estándar. Aquí eliges a un único personaje y debes avanzar eliminando a los diversos oponentes del juego.
Si logras vencer a todos los personajes normales, tienes la oportunidad de enfrentarte a Dural, un cyborg de metal líquido con un parecido más que sospechoso al T-1000 de la película Terminator 2.

Training Mode
Esta opción te permite practicar tus movimientos, combos, técnicas de proyección y todo cuanto se te antoje sin preocuparte por recibir una paliza de las que hacen historia. Puedes ajustar el nivel de dificultad del personaje controlado por la CPU al que te enfrentas, a fin de conseguir una sesión de entrenamiento a la medida de tu pericia.

Vs Records
Aquí es donde se guardan todos los récords del juego, así como las estadísticas de combates y personajes. Desde este menú también puedes cargar y guardar estos datos a tu tarjeta de memoria, para poder llevarla a casa de tus amigos y enseñarles lo machote que estás hecho.

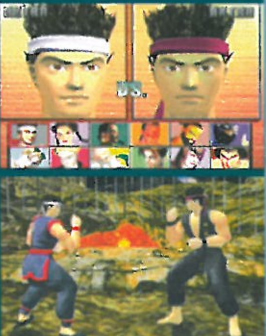
History
Esta modalidad pone a tu disposición secuencias animadas relacionadas con Virtua Fighter 3tb. Aquí podrás acceder a una secuencia sobre la historia del juego y, cuando completes el juego (ya sea en modo Team Battle como en el modo Normal), podrás contemplar la secuencia final tantas veces como quieras.



Opciones ocultas

CAMBIAR DE TRAJE
Pulsa cualquiera de los botones de ataque para elegir el traje normal de tus luchadores. Para seleccionar el traje alternativo, mantén pulsado el botón Start y selecciona con un botón de ataque. Observa que si eliges enfrentar a un personaje contra una réplica de sí mismo, el primer jugador que lo seleccione se quedará el traje normal y el alternativo será para el segundo jugador.





JUGAR COMO EL CYBORG DURAL
¡Se puede jugar como Dural en el modo de entrenamiento del juego! Para ello, sólo debes entrar en el modo de entrenamiento como siempre y luego pulsar a la vez los botones A e Y. Así jugarás como el Dural plateado. Para controlar a Dural con su segundo traje (el dorado), haz lo mismo, pero esta vez pulsa juntos los botones Start, A y X.




JUGAR COMO ALPHABET MAN
Para jugar como el Hombre del Alfabeto (el tipo al que le arreas para introducir tu nombre), sólo debes ir al modo normal del juego y, estando en la pantalla de selección de personaje, pulsar el botón Start sobre Akira. Ve ahora a Lion y golpetea de nuevo Start. Por último, ve a Pai y pulsa Start una vez más. Hecho esto, selecciona a cualquier personaje con el botón normal de ataque y observa. ¡Ya estás jugando como el tipo de las palabras en persona!







Aoi Umenokoji







Fecha de nacimiento: **14 de marzo de 1979**
Sexo: **Mujer** Altura: **Desconocida**
Peso: **Desconocido** Grupo sanguíneo: **A**
Nacionalidad: **Japonesa** Hobby: **Ikebana**
Estilo de lucha: **Aiki Ju-Jutsu**
Trabajo: **Profesora de artes marciales**

Aoi es una novedad en la lista de nombres de la tercera entrega de Virtua Fighter, pero su pasado tiene muchas conexiones con este gran torneo. Su padre y el de Akira son viejos amigos, y Aoi se ha entrenado con Akira en muchas ocasiones, con lo cual está más que preparada para su debut en el torneo de VF 3.

Aoi es otro personaje veloz, muy al estilo de Pai Chan o Sarah Bryant, y como tal se le aplican las reglas habituales: excelente velocidad y gran habilidad para los combos, pero muy limitada en cuanto a potencia, cosa que se refleja en sus ataques.

Si has llevado a Pai o Sarah en anteriores juegos de VF, ya te harás una idea de qué

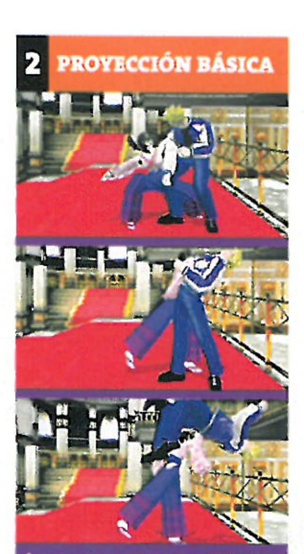
1 ATAQUE INVERSIÓN



El ataque de inversión es muy importante y combinado con la velocidad de Aoi, puede ser letal. Si lo utilizas en el momento en que tu enemigo vaya a lanzar su ataque, será muy difícil que consiga derrotarte. Si puedes llevar a cabo esta estrategia desde el principio del combate, tu oponente se mostrará muchísimo más precavido y tendrás la victoria más cerca.

→+●+●

2 PROYECCIÓN BÁSICA



Ésta es la proyección más fácil de todas las del arsenal de Aoi y es, por tanto, a la que deberías recurrir cuando te quede poco tiempo o poca energía para lanzar un ataque más demoledor. Este movimiento sólo sustrae una pequeña cantidad de energía, pero deja a tu rival en el suelo, convirtiéndolo en un blanco fácil si rápidamente le lanzas un ataque bajo con los puños.

●+●

3 EMBATE DE CODO



Éste es un movimiento potente (al menos, dentro de las posibilidades de Aoi) y, además, cuenta con la ventaja de ser rápido y muy fácil de realizar. El mejor momento para usarlo es inmediatamente después de que tu rival te haya lanzado un ataque sin éxito. Debes bloquear el movimiento que usa contra ti y, luego, empotrarle sin miramientos el codo en toda su cabezota .

→+●

4 HACHAZO



Se trata de otro ataque con los puños que resulta fácil de llevar a cabo en una situación comprometida. Esta característica lo hace ideal tanto para ataques a corto como a medio alcance. Aoi usa el dorso de la mano para golpear la cara de sus rivales. De esta manera, los tira al suelo con un único golpe y prosigue la operación de castigo mediante alguno de los ataques bajos.

↘+●

5 EMBATE LATERAL



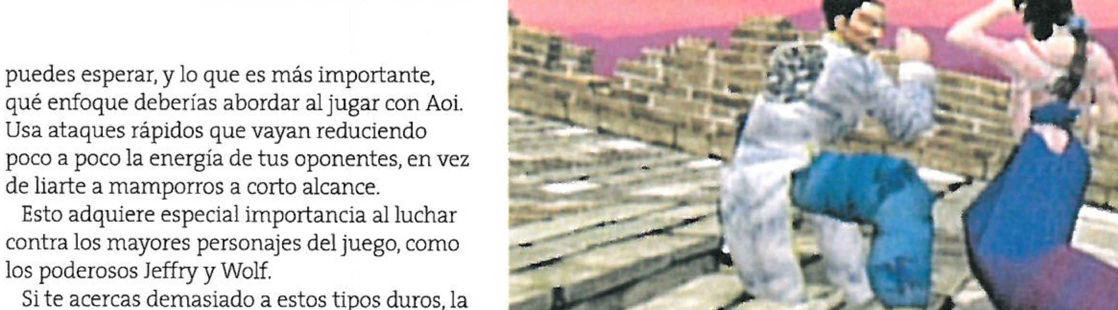
Este movimiento es perfecto para un personaje ágil como Aoi y su aplicación permite sacudir a los oponentes a base de bien. Cuando el rival de turno se prepare para lanzar un ataque, sólo debes usar esta maniobra para evitar la acometida y lanzar , a continuación, un contraataque propio. Esta técnica es sencilla pero también increíblemente efectiva si la realizas correctamente.

↘+●+●









puedes esperar, y lo que es más importante, qué enfoque deberías abordar al jugar con Aoi. Usa ataques rápidos que vayan reduciendo poco a poco la energía de tus oponentes, en vez de liarte a mamporros a corto alcance.

Esto adquiere especial importancia al luchar contra los mayores personajes del juego, como los poderosos Jeffry y Wolf.

Si te acercas demasiado a estos tipos duros, la batalla acabará en un periquete, así que manténte lejos y emplea ataques vertiginosos para frustrar a los grandotes, un método que puede resultar la mar de eficaz.

Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo	🟡
Puñetazo bajo	↓ + 🟡
Patada baja	↓ + 🟢
Barrido	↓ + 🟢 + 🔴
Codo volador	↓ ↘ + 🟡
Embate de codo	→ + 🟡
Patada de puñetazo doble	🟡🟡🟢
Puñetazo triple y barrido	🟡🟡🟡 ↓ + 🟢
Codazo doble en Espiral	→ + 🟡🟡
Espiral con codazo	→ → + 🟡
Machaca-ingle	→ + 🟢
Salto con rodillazo	→ + 🟢🟢
Embate lateral	↘ + 🟢 + 🔵
Hachazo	↘ + 🟡
Espinilla	↙ + 🟢
Golpe doble	🟡🟡
Combo puñetazo-patada	🟡🟢
Puñetazo con amago	↓ ↓ + 🟡
Continuación con dos golpes	🟡🟡 → + 🟢
Muerte de cuatro impactos	🟡🟡 → + 🟡🟡
Puñetazo triple	🟡🟡🟡
Patada hacia delante	↘ + 🟢
Puñetazo triple y machaca-ingle	🟡🟡🟡🟢
Puñetazo móvil	🟡 + 🔵
Golpe lateral	🟡 + 🟢
Doble golpe lateral	🟡 + 🟢🟡
Golpe rápido	🟡 + 🟢🟡🟡

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Súper espiral	→ + 🟡 + 🟢
Cuchilla doble	→ → + 🟡 + 🟢
Patada rauda	🟢
Caída del panda	↓ ↑ + 🟡
Tajo de tierra	→ + 🟡
Combo de patada rauda	🟢 🟢
Esquivada con patada rauda	🟢 + 🔵
Corte a la rodilla	↙ + 🟡
Inversión de patada aérea	↖ + 🟡 + 🟢
Caída del panda (dando la espalda)	↓ ↑ + 🟡
Tala	← ← + 🟡 + 🟢
Corte al cuello	← ← + 🟡
Golpe medio con puño	← + 🟡
Súper hachazo	↘ + 🟡 + 🟢
Ataque de inversión	→ + 🟡 + 🟢

PROYECCIONES	MÉTODO
Proyección básica	🟢 + 🔴
Dislocador	↓ → + 🟡 + 🔴
Proyección circular	↓ → + 🟡 + 🔴
Proyección en suelo	← + 🟡 + 🔴
Desmantelamiento	↓ + 🟡 + 🟢 + 🔴
Tirón del pelo	↙ + 🟡 + 🔴
Proyección inversa (Sólo puede realizarse situándose detrás del oponente)	🟡 + 🔴
Proyección 6 kyu Obi	← + 🟡 + 🔴



Akira Yuki





Fecha de nacimiento: **23 de septiembre de 1968**
Sexo: **Hombre** Altura: **1,80 m** Peso: **79 kg**
Grupo sanguíneo: **0**
Nacionalidad: **Japonesa** Hobby: **Kung Fu**
Estilo de lucha: **Hakkyoku-ken**
Trabajo: **Profesor de Kung Fu**

Akira fue el ganador del segundo torneo de VF y, tras su éxito, regresó a su tierra natal para comunicarles la noticia a sus amigos y, especialmente, a su padre. Por desgracia, la reacción de éste no fue la que Akira esperaba: el viejo le dijo a su hijo que el trabajo duro no había hecho más que empezar y que debía comenzar a entrenarse ¡para ganar también el siguiente torneo!

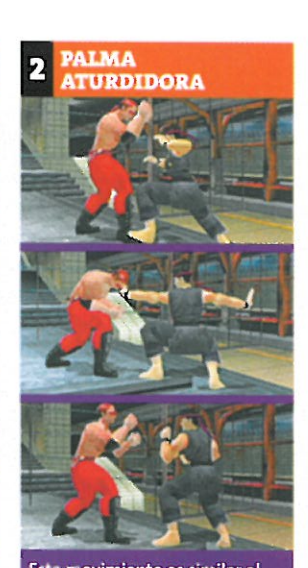
El estilo de lucha de Akira es, como cabe esperar, idéntico al de los anteriores juegos de Virtua Fighter. Más que llevar la iniciativa, se basa en rápidos contraataques que aprovechan los ataques fallidos de los oponentes. Si bien es un estilo de combate muy vistoso, desde el

1 ATAQUES INVERSOS



Los ataques inversos son de una importancia crucial, sobre todo cuando llevas a Akira. Si puedes prever cuándo tu enemigo está a punto de lanzar un ataque y volverlo contra él, será muy difícil que lo contrarreste. Si consigues llevar a cabo esta estrategia desde el principio, tu oponente se mostrará más precavido. ¡No tendrá tantas ansias de golpearte si cree que su ataque le va a salir rana!

2 PALMA ATURDIDORA



Este movimiento es similar al anterior, pero en vez de derribar al enemigo, lo aturdes durante unos instantes, lo cual te brinda la oportunidad de engarzar un nuevo y gran ataque que cause mucha *pupita*. La clave aquí estriba en no abusar del movimiento o tu adversario se dará cuenta y empezará a bloquearte. Será mejor que reserves la palma aturdidora para momentos cruciales.

●+●+●

3 AL SUELO Y CONTINUACIÓN



Éste es el ataque con proyección más fácil de Akira y, sólo por eso, ya puedes considerarlo uno de los mejores. Si estás muy cerca de un enemigo no te interesa perder el tiempo intentando maniobras complejas, ya que un ataque fallido a corto alcance significa un contraataque seguro. Este movimiento es rápido y fácil,pero también resulta extremadamente dañino.

●+●

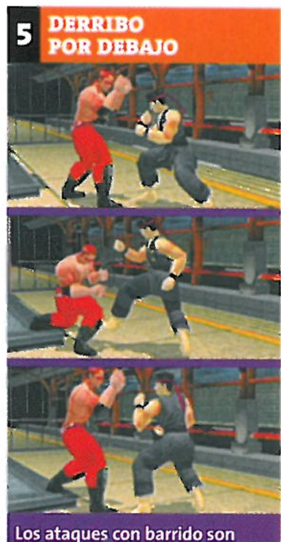
4 PATADA CON SALTO DOBLE



También se podría llamar el *movimiento-rúbrica* de Akira, dado que es su ataque más emblemático. La patada con salto doble es la ténica que todo jugador que lleve a Akira debería conocer y poder ejecutar en cualquier momento. Provoca daños en cantidades industriales y tumba al rival en el suelo, lo que permite encadenar el efectivo ataque de continuación.

➔➔+●●

5 DERRIBO POR DEBAJO



Los ataques con barrido son movimientos incluidos en el repertorio de cualquier buen jugador de beat'em-ups. El barrido es rápido y, como tira al suelo a tu oponente, posibilita un ataque de continuación. Para obtener el mejor resultado, alterna los barridos con puñetazos altos: tu rival nunca sabrá cuando viene tu ataque y normalmente no tendrá posibilidad de detenerlo.

+●








punto de vista del jugador, Akira puede ser un personaje de difícil dominio. Cuando controles a Akira debes aprender a bloquear con destreza y lanzar luego tu contraataque. Ello requiere coordinación, un buen sentido del tiempo y un buen conocimiento de sus maniobras de ataque. Empieza perfeccionando tus habilidades en el bloqueo, ya que esto formará la sólida defensa que te hará falta para jugar a la contra. Hecho esto, es momento de empezar a practicar y perfeccionar los movimientos de contraataque necesarios para cascar a los oponentes. Debes aprender qué maniobra convendría usar en un momento determinado para causar el máximo daño, así que comienza echando un buen repaso a las listas de movimientos y luego sólo es cuestión de practicar, practicar y practicar.

El camino para ser un perfecto Akira es largo y duro, pero una vez domines este personaje será muy difícil derrotarte.

Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Patada alta	🟢
Patada baja	↓+🟢
Derribo por debajo	↓+🟢
Puñetazo bajo	↓+🟡
Golpe a la ingle	↓+🟡
Combo puñetazo-patada	🟡 🟢
Codo corredizo	→ →+🟡
Súper codazo	→ → →+🟡
Embestida con palma	↓ →+🟡
Gancho ascendente	↘ ↘+🟡
Embestida de palma doble	↓ ← →+🟡
Revienta-cuerpo	← → →+🟡+🟢
Codo móvil	→+🟡
Embate de hombro	↓ →+🟡+🟢
Corte con guardia media	↓+🟡+🔴
Corte con guardia alta	→+🟡+🔴
Palma aturdidora	🟡+🟢+🔴
Patada variante baja	↘+🟢
Patada con salto sencilla	→ →+🟢
Patada con salto doble	→ →+🟢 🟢
Ataque lateral móvil	🟢+🔵
Rodillazo ascendente	🟢+🔴 🟢
Arpón medio	↘+🟢+🔴
Arpón medio con codo deslizante	↘+🟢+🔴→+🟡
Palma sostenida	← →+🟡

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Doble puño	← →+🟡+🟢
Puñetazo a tierra	↘+🟡
Puñetazo en arco	↑+🟡
Puñetazo (Este botón se puede pulsar repetidamente para crear una sucesión de puñetazos)	🟡
Puñetazo bajo por atrás	↘+🟡+🟢
Puñetazo de evasión	🟡+🔵
Chequeo con evasión	← →+🟡+🟢+🔵
Inversión de embestida	↙+🟡+🟢
Inversión de puñetazo o patada	←+🟡+🟢
Inversión de patada baja	↓+🟡+🟢
Inversión de patada media	↖+🟡+🟢

PROYECCIONES	MÉTODO
Al suelo y continuación	🟡+🔴
Proyección con tropezón	← ↓+🟡+🔴
Fundido	↙ →+🟡+🔴
Cascada	← →+🟡+🔴
Golpe al cuerpo	← ↘+🟡+🔴
Aplasta-pechos	↘+🟡+🔴
Remate favorito (sólo por detrás del oponente)	🟡+🔴
Proyección con avance	↙+🟡+🔴



Jacky Bryant





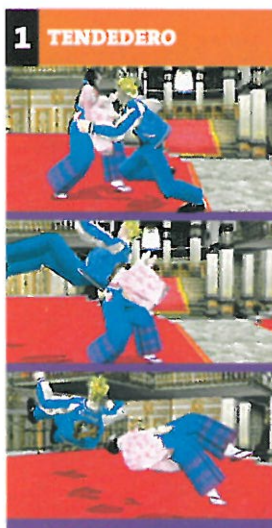


Fecha de nacimiento: **28 de agosto de 1970**
Sexo: **Hombre** Altura: **1,82 m** Peso: **75 kg**
Grupo sanguíneo: **A** Hobby: **Entrenarse**
Nacionalidad: **Norteamericana**
Estilo de lucha: **Jeet Kune Do**
Trabajo: **Piloto en la Indy Car**

Jacky no estaba realmente interesado en ganar el segundo torneo de VF. Él tenía su propio objetivo: rescatar a su hermana, a quien habían lavado el cerebro, y ayudarle a recuperar sus recuerdos. Aunque tuvo éxito en la primera parte de su empresa, en su intento por devolver el juicio a Sarah ésta acabó perdiendo del todo la memoria, lo que llevó a Jacky a distanciarse de su hermana. Al oír que Sarah va a participar en el tercer torneo, decide seguirla.

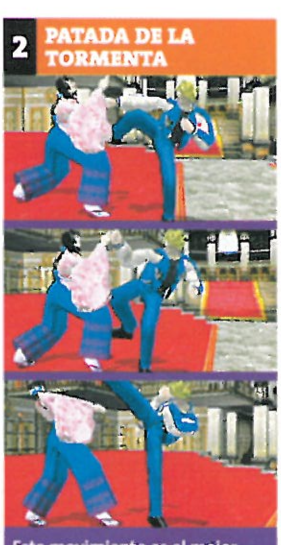
Jacky era uno de los personajes más poderosos de VF 2, y, una vez más, su combinación de velocidad y potencia hacen de él una fuerza a tener en cuenta en el tercer torneo. Sus ataques son simples y muy fáciles

1 TENDEDERO



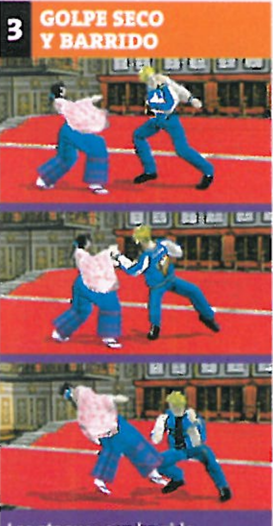
Este movimiento de proyección es similar los que puede efectuar el luchador Wolf Hawkfield. Tal vez el tendedero de Jacky no sea tan potente, pero lo que sí está claro que es rápido y puede causar un buen descalabro. Esta maniobra cuenta además con la ventaja de ser muy fácil de ejecutar, con lo cual va de perlas en combates cuerpo a cuerpo como los de este juego.

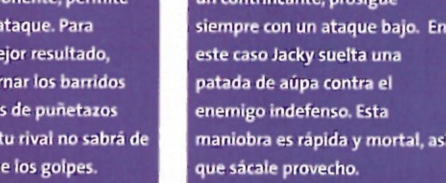
2 PATADA DE LA TORMENTA



Este movimiento es el mejor ataque de todos los que forman la serie de patadas de trueno. La patada de la tormenta puede acertar a un oponente hasta cinco veces, ¡y causarle cerca del 50% de daños! Sin embargo, tu enemigo puede detener este combo de ataques aunque ya haya recibido algunos impactos, dejando a Jacky desvalido. La clave está en saber cuando es el momento de deneter el combo.

3 GOLPE SECO Y BARRIDO





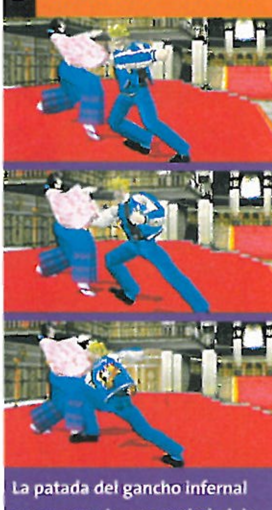
Los ataques con barrido deberían ser la base del arsenal de cualquier jugador de beat 'em-ups que se precie, y con la velocidad de Jacky pueden ser letales. El barrido es rápido y, al derribar al oponente, permite prolongar el ataque. Para obtener el mejor resultado, deberías alternar los barridos con montones de puñetazos altos, ya que tu rival no sabrá de dónde le viene los golpes.

4 PORRAZO POR BAJO A CABEZA



Este ataque sólo se puede realizar contra un adversario tumbado, pero no por ello es menos útil. De hecho, puede ser el método que te lleve a la victoria final. Cuando derribes a un contrincante, prosigue siempre con un ataque bajo. En este caso Jacky suelta una patada de aúpa contra el enemigo indefenso. Esta maniobra es rápida y mortal, así que sácale provecho.

5 GANCHO INFERNAL



La patada del gancho infernal es, en esencia, una variedad de barrido; Jacky patea a su oponente a la altura de la barbilla con una potencia asombrosa y lo hace caer al suelo, dejándolo listo para una rápida y efectiva prolongación del ataque. Si utilizas este movimiento como final sorpresa de una retahíla de puñetazos altos resulta muy casi imposible de parar.



de realizar, pero a pesar de ello se cuentan entre los más dañinos de todo el juego, con lo cual es un personaje excelente con el que descubrir Virtua Fighter 3tb.

Además de magníficos movimientos de ataque, Jacky posee una espléndida velocidad y unos ataques de proyección geniales, algo que redondea su estilo de lucha y lo convierte en uno de los mejores personajes del juego.





Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

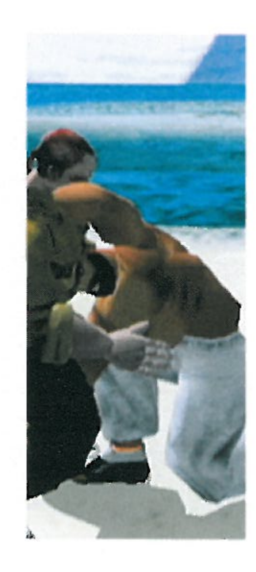
ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo	🟡
De puñetazo a patada oscilante	🟡 🟢
Puñetazo doble	🟡 🟡
Puñetazo bajo	↓+🟡
De puñetazo doble a Dorso de mano	🟡 🟡 ←+🟡
Puño bajo	↙+🟡
Puño bajo y barrido	↙+🟡 🟢
Patada baja	↙+🟢
Patada baja doble	⬇ ⬅+🟢 🟢
Aplasta-espinillas	↓+🟢+🔴
Machacada de codo	→+🟡
Codazo y patada	→+🟡 🟢
Codazo y puñetazo	→+🟡 🟡
Destrucción de tres impactos	→+🟡 🟡 ↓+🟢
Combo doble puñetazo-patada	→+🟡 🟡 🟢
Nudillos	🟡+🟢
Combo de nudillos	🟡+🟢 🟢
Nudillos perforadores	🟡+🟢 🟡
Combo de puñetazo rodante	🟡+🟢 🟡 ↓+🟢
Combo puñetazo-patada suprema	🟡+🟢 🟡 🟢
Patada del trueno	↓+🟡+🟢
Patada del trueno doble	↓+🟡+🟢 🟢
Patada del trueno triple	↓+🟡+🟢 🟢 🟢
Trueno de cuatro impactos	↓+🟡+🟢 🟢 🟢 🟢
Patada de la tormenta	↓+🟡+🟢 🟢 🟢 🟢 🟢
Golpe a la rodilla	↙+🟡+🟢
Patada clavo	↓+🟢
Patada deslizante	↘+🟢
Talonazo deslizante	↘+🟢 🟢
Patadón	→ →+🟢
Tajo lateral	←+🟢
Patada giratoria	↖+🟢
Patada de evasión	↘+🟢+🔵
Calmante	←+🟢+🔴
Golpe giratorio	← →+🟢+🔴
Infierno de tres impactos	🟡 🟡 ←+🟡 🟢

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Remate con patadón	🟡 🟡 ↓+🟢
Impulso de puñetazo doble	🟡 🟡 →+🟢
Continuación de codazo	🟡 🟡 →+🟡
Ataque triple	🟡 🟡 →+🟡 🟢
Tres porrazos por uno	🟡🟡🟢
Puñetazo triple	🟡🟡🟡
Continuación de puñetazo triple	🟡🟡 ↑+🟡
Puñetazo oscilante	↘+🟡
Gancho infernal	↘+🟡 🟡 →+🟡
Continuación con nudillos	↘+🟡 🟡 🟡
Impacto triple con gancho	↘+🟡 🟡 🟡 🟡
Patada súbita	🟢 🟡 🟢
Patada móvil	🟢+🔵
Coceo oscilante	🟢+🔴
Barrido oscilante	🟢+🔴 ↓+🟢+🔴
Ataque a tierra (El rival debe estar en el suelo)	↓ ⬆+🟡
Porrazo por bajo a cabeza (El rival debe estar en el suelo)	↑+🟡
Patada luminosa	↘+🟡+🟢 🟢 🟢 🟢
Patadón a la cabeza	↘+🟢
Puñetazo con impulso	← ←+🟡
Patada con impulso	← ←+🟢
Barrido rápido	↓+🟢
Barrido largo	⬇+🟢
Golpe seco y barrido	🟡 ↓+🟢
Cambiar postura	↓ ↓
Voltereta hacia atrás	↓ ↖

PROYECCIONES	MÉTODO
Cabeza contra el suelo (desde atrás)	🟡+🔴
Ataque de rodilla triple	🟡+🔴
Brazo de hierro	↘ ↘+🟡+🔴
Golpe en caída	→ ←+🟡+🔴
Tendedero (ataque frontal)	→ →+🟡+🔴
Bulldog invertido	→ →+🟡+🔴



Jeffry McWild



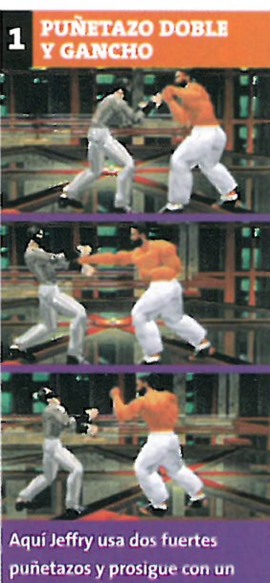




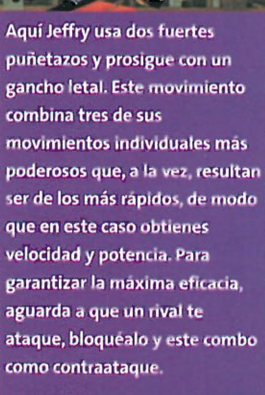
Fecha de nacimiento: **20 de Febrero de 1957**
Sexo: **Hombre** Altura: **1,83 m** Peso: **111 kg**
Grupo sanguíneo: **A** Nacionalidad: **Australiana**
Hobby: **Música Reggae** Estilo de lucha: **Lucha con los puños y presas de sumisión**
Trabajo: **Pescador**

Jeffry necesita el dinero que le reportaría ganar el torneo para comprarse un barco nuevo y continuar su batalla contra el descomunal tiburón de 6 metros que aterroriza a todas las personas que trabajan en las aguas situadas alrededor de su tierra natal. Perdió contra Pai en el segundo torneo de Virtua Fighter y tuvo que regresar a casa sólo con la cantidad fija que ganó por participar (un dinero que gastó en poco tiempo), así que cuando le llegó la invitación para participar en este tercer torneo no tuvo otra opción que volver al campo de batalla.

Jeffry McWild es el clásico personaje potente que aparece en casi todos los beat 'em-up. Hace gala de movimientos contundentes que



1 PUÑETAZO DOBLE Y GANCHO



Aquí Jeffry usa dos fuertes puñetazos y prosigue con un gancho letal. Este movimiento combina tres de sus movimientos individuales más poderosos que, a la vez, resultan ser de los más rápidos, de modo que en este caso obtienes velocidad y potencia. Para garantizar la máxima eficacia, aguarda a que un rival te ataque, bloquéalo y este combo como contraataque.



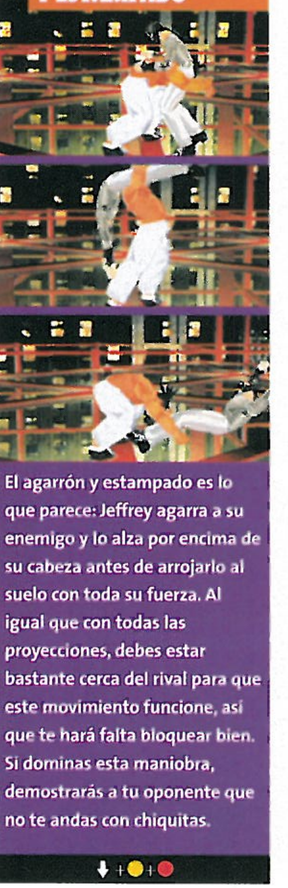
2 CABEZAZO

El cabezazo es un movimiento excelente que se puede usar a corta distancia como alternativa a una técnica de proyección, aunque también se puede utilizar con una distancia media, ya que Jeffrey da un paso hacia delante al realizar el ataque. Úsalo para sorprender a tu oponente cuando esté esperando un ataque con proyección, los resultados son devastadores.



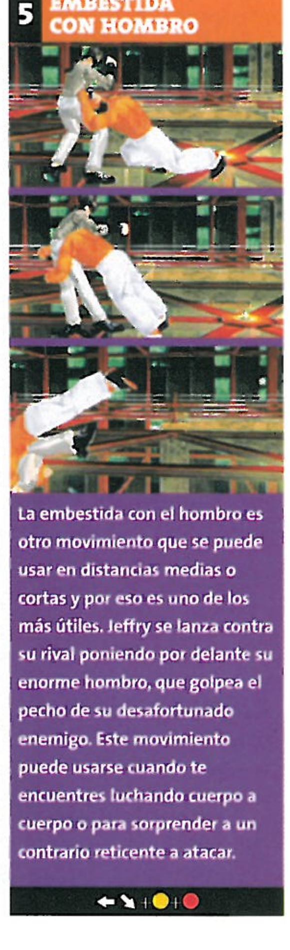
3 CABEZAZO Y RODILLA DIABLO

Si tomas todo lo bueno del cabezazo y le añades un golpe con la rodilla, obtienes un combo de ataque de aquí te espero. Jeffry desorienta al adversario con el cabezazo inicial y luego realiza el potente rodillazo del diablo para tumbar a su desprotegido rival. Este movimiento, además, te da vía libre para rematar la faena con un ataque bajo que deje a tu contrincante al borde del KO.



4 AGARRÓN Y ESTAMPADO

El agarrón y estampado es lo que parece: Jeffrey agarra a su enemigo y lo alza por encima de su cabeza antes de arrojarlo al suelo con toda su fuerza. Al igual que con todas las proyecciones, debes estar bastante cerca del rival para que este movimiento funcione, así que te hará falta bloquear bien. Si dominas esta maniobra, demostrarás a tu oponente que no te andas con chiquitas.



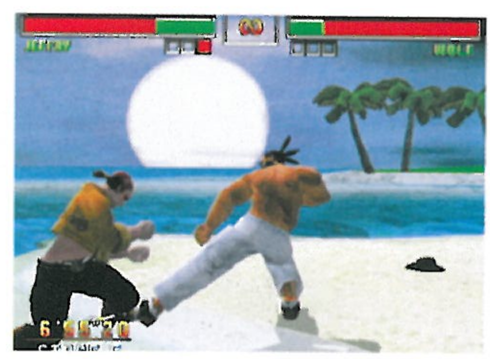
5 EMBESTIDA CON HOMBRO

La embestida con el hombro es otro movimiento que se puede usar en distancias medias o cortas y por eso es uno de los más útiles. Jeffry se lanza contra su rival poniendo por delante su enorme hombro, que golpea el pecho de su desafortunado enemigo. Este movimiento puede usarse cuando te encuentres luchando cuerpo a cuerpo o para sorprender a un contrario reticente a atacar.

pueden causar estragos, y también cuenta con ataques y proyecciones con los que respalda los movimientos normales.

Si en torneos anteriores a Jeffry le faltaba velocidad para poder sacar partido a todos estos movimientos, ahora posee la rapidez necesaria para acercarse a su oponente y machacarlo gracias a su brutal repertorio. Si eres capaz de aprenderte y perfeccionar todo este completo arsenal, podrías tener un personaje preparado para ganar el premio que con tanta urgencia necesita.





Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

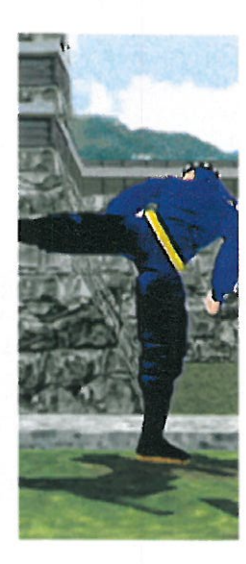
ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Toque bajo	↓ + 🟡
Puñetazo bajo	↓ + 🟡
Patada baja	↙ + 🟢
Talón deslizante	↓ + 🟢 + 🔴
Aplasta-tibias	↘ + 🟢 + 🔴
Puñetazo ascendente	↘ + 🟡
Puñetazo ascendente doble	↘ + 🟡 🟡
Puñetazo ascendente triple	↘ + 🟡 🟡 🟡
Súper gancho	↘ ↘ + 🟡
Gancho del dragón	↘ + 🟡
Propulsión de codo	→ + 🟡
Codazo completo	→ + 🟡 ← + 🟡
Codazo en carrera	→ → + 🟡
Combo de codazo en carrera	→ → + 🟡 🟡
Codazo rematador	← + 🟡
Golpe de puño doble	← ↘ + 🟡
Combo de puño doble	← ↘ + 🟡 🟡
Al cielo	↓ + 🟡 + 🟢
Ángulo de evasión	→ + 🟡 + 🟢
Porrazo al estómago	← ↘ + 🟡 + 🟢
Combo machaca-estómago	← ↘ + 🟡 + 🟢 ↓ + 🟡 + 🔴
Cabezazo	← → + 🟡 + 🟢
Patada rauda	↓ + 🟢
Coz al cráneo	↓ + 🟢 ↓ → + 🟡 + 🔴
Coz completa	↓ + 🟢 🟡
Patada con embestida	↘ + 🟢
Rodilla elevadora	→ + 🟢
Leñazo del 10	→ → + 🟢
Rodilla pescadora	← + 🟢 🟡
Patada martillo	← → + 🟢
Patada lateral deslizante	↘ + 🟢 + 🔵
Puñetazo	🟡
Puñetazo y patada	🟡 🟢
Puñetazo doble	🟡 🟡
Continuación de puñetazo doble	🟡 🟡 ← + 🟡
Puñetazo doble y gancho	🟡 🟡 🟡
Puñetazo torbellino	→ ← + 🟡
Asalto giratorio	← → + 🟡
Estocada	🟡 + 🔵
Estocada doble	🟡 + 🔵 🟡 + 🔵
Estocada de fuego rápido	🟡 + 🔵 🟡 + 🔵 🟡 + 🔵
Patada	🟢
Patada doble	🟢 🟢
Patada doble y puñetazo	🟢 🟢 🟡
Patadón de evasión	🟢 + 🔵
Exterminio posterior	↓ ↑ + 🟡
(El rival debe estar en el suelo)	

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Chapuzón	↑ + 🟡
(El rival debe estar en el suelo)	
Ataque a tierra	↘ + 🟢
(El rival debe estar en el suelo)	
Martillazo doble	↘ ← + 🟡
Puntada	← + 🟢
Montaña aplastante	↓ + 🟢 ↓ ↘ → + 🟡 + 🔴
Talonazo	↓ → + 🟢
Patada	→ + 🟢
Patada con voltereta	↖ + 🟢 + 🔴
Patada con voltereta invertida	↗ + 🟢 + 🔴
Patada voladora	→ → + 🟡 + 🟢 + 🔴
Patada al cielo	↑ + 🟢
Barrido	↓ + 🟢

PROYECCIONES	MÉTODO
Subida y lanzamiento (De frente)	🟡 + 🔴
Parte-columnas (Desde atrás)	🟡 + 🔴
Rotura de coco (Lateral)	🟡 + 🔴
Presa en la cabeza (De frente)	🟡 + 🟢 + 🔴
Súper parte-columnas (Desde atrás)	🟡 + 🟢 + 🔴
Costalazo (Lateral)	↓ + 🟡 + 🔴
Agarrón y estampado (De frente)	↓ + 🟡 + 🔴
Proyección de pierna (Desde atrás)	↓ + 🟡 + 🔴
Lanzamiento potente	↘ + 🟡 + 🔴
Rodillazo demoledor	↙ + 🟡 + 🔴
Lanzamiento de paquete (Desde atrás)	↙ + 🟡 + 🔴
Súper golpe	→ + 🟡 + 🔴
Presa	← + 🟡 + 🔴
Mazazo	↙ → + 🟡 + 🔴
Martinete	↘ ↘ + 🟡 + 🔴
Entrada de fútbol	← ↘ + 🟡 + 🔴
Embestida con hombro	← ↘ + 🟡 + 🔴
Súper rodilla elevadora	↓ → + 🟡 + 🟢 + 🔴
Cabezazo	← → + 🟡 + 🔴
Bomba a la espalda	↘ + 🟡 + 🟢 + 🔴
Agarrón de mano	↓ + 🟡 + 🟢 + 🔴
Rompe-troncos	← → → + 🟡 + 🔴
Agarrón al brazo	← → → ← + 🟡 + 🔴
Cabezazo completo	← → + 🟡 + 🔴 ← + 🟡 + 🔴
Cabezazo doble	← → + 🟡 + 🔴 → + 🟡 + 🔴
Cabezazo y rodilla diablo	← → + 🟡 + 🔴 → + 🟡 + 🔴
	← + 🟡 + 🔴
Cabezazo triple	← → + 🟡 + 🔴 → + 🟡 + 🔴
	→ + 🟡 + 🔴
Ataque volador trasero	→ + 🔵 + 🟢 + 🔴
Acuchillador volante	→ + 🔵 + 🟡 + 🟢



Kage-Maru

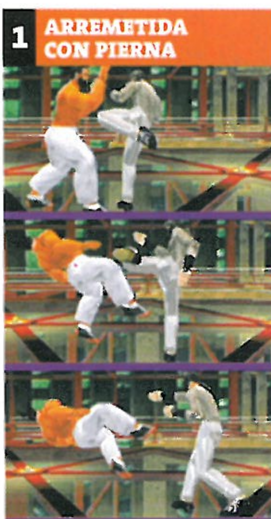




Fecha de nacimiento: **6 de Junio de 1971**
Sexo: **Hombre** Altura: **1,78 m** Peso: 66 **kg**
Grupo sanguíneo: **B**
Nacionalidad: **Japonesa** Hobby: **Mah-jong**
Estilo de lucha: **Jujitsu**
Trabajo: **Ninja**

Kage tenía una misión en el segundo torneo: salvar a su madre, a quien habían transformado en Dural, condenándola a una vida de terror y sufrimiento. Al final su empresa se saldó con éxito. Él y su madre vivieron en un escondrijo retirado en la montaña durante cosa de un año, antes de que ella cayera enferma con unos misteriosos síntomas, quizá una secuela de la transformación. Kage se entera entonces de que el malvado sindicato responsable del tercer torneo ha creado un nuevo Dural y se inscribe únicamente para investigar cómo este suceso puede afectarle a él y a su madre.

Kage es uno de esos personajes que se pueden describir como equilibrados. No destaca

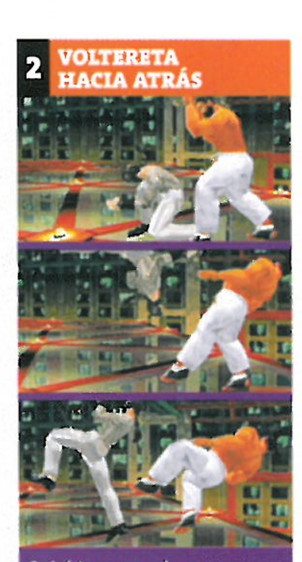
1 ARREMETIDA CON PIERNA



Este movimiento saca provecho de la velocidad de Kage, quien avanza mientras ataca a su enemigo con una patada directa. Es bastante potente, aunque lo mejor es que se puede ejecutar en distancias medias dado que, al atacar, Kage se desplaza hacia su rival, con lo cual puedes alcanzarlo fácilmente desde un par de pasos atrás. Es ideal para ataques sorpresa.

→ + ●

2 VOLTERETA HACIA ATRÁS



Quizá te sorprenda que un movimiento diseñado para evitar el contacto figure entre los cinco mejores ataques, pero la voltereta hacia atrás de Kage es una maniobra genial. Por ejemplo, si te acercas demasiado a uno de los pesos pesados del juego, como Taka-arashi o Wolf, esta voltereta es el modo perfecto de retirarse a una distancia prudencial en un santiamén.

↓ + ↖

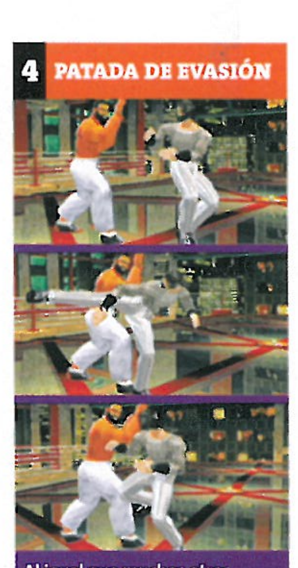
3 INVERSIÓN DE PUÑETAZO



Los ataques inversos son muy útiles y, como si luchas con Kage sólo deberás aprender uno, es vital manejarlo con la mayor eficacia posible. Si eres capaz de prever cuándo tu enemigo está preparándose para lanzar un ataque y lo usas contra él, será muy fácil derrotarle. Si puedes llevar a cabo esta estrategia desde el principio, tu oponente no te intentará golpear con tanta alegría.



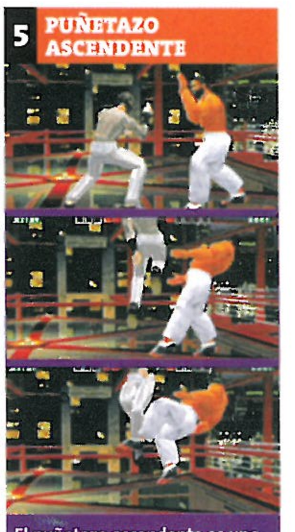
4 PATADA DE EVASIÓN



Al igual que muchos otros personajes, Kage cuenta con una patada de evasión en su repertorio, y, como antes, su utilización puede decantar un combate. Este movimiento va bien como *toque de atención* a un oponente que cree que te tiene contra las cuerdas. Cuando el rival se disponga a lanzar su golpe, sólo debes aprovechar su movimiento para esquivar y lanzar un contraataque.



5 PUÑETAZO ASCENDENTE



El puñetazo ascendente es uno de los pocos movimientos potentes que Kage posee y se puede usar a corta distancia para sacar bastante energía al rival. Kage se lanza al cielo con el puño por delante y, cuando lo ejecutas de cerca, lo primero que golpea es la barbilla del contrincante. La única pega del ataque es que si no logras conectar el golpe serás presa fácil de un contraataque.

→ ↓ ↘ + ●







en ningún aspecto en particular, pero se defiende de maravilla en todos los campos y, aunque puede que sobre el papel no tenga buena pinta, cuando lo controles en un combate verás que tiene mucho que ofrecer. Por ejemplo, quizá no sea tan rápido como Sarah y Aoi, pero aun así puede liarse a tortas con estos veloces personajes y no salir mal parado. En términos de potencia, Kage también es corriente: no esperes que se pula un 50% de energía de un solo *sopapo*, aunque a la vez sus ataques son mucho más perjudiciales que los de pesos ligeros como Pai Chan.

Estás ante un personaje que es bueno en la mayoría de los diferentes aspectos de la lucha, pero no sobresale en ninguno. Por eso quizás es conveniente decantarte por él si eres un jugador novato ya que, de esta manera, en lugar de centrarte en un punto fuerte en concreto puedes aprender todos los movimientos importantes del juego mediante un personaje todoterreno. Usar a Kage para descubrir cómo funciona VF 3 es una buena elección, seguro que no te arrepentirás.

Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo bajo	↓ + 🟡
Puñetazo	🟡
Embestida con puñetazo	→ + 🟡
Combo de puñetazo y patada	🟡 🟢
Puñetazo doble	🟡 🟡
Puñetazo doble completo	🟡 🟡 ← + 🟡
Puñetazo doble con pateo	🟡 🟡 ← + 🟡 🟢
Ataque doble directo	🟡 🟡 🟢
Puñetazo triple	🟡 🟡 🟡
Puñetazo triple t patada en voltereta	🟡 🟡 🟡 ← + 🟢
Puñetazo triple y talonazo	🟡 🟡 🟡 🟢
Puñetazo oscilante	↙ + 🟡
Puñetazo oscilante completo	↙ + 🟡 🟢
Patada	🟢
Arremetida con pierna	→ + 🟢
Patada móvil	🟢 + 🔵
Patada impulsora	← + 🟢 + 🔴
Talonazo bajo	↓ + 🟢
Desarme deslizante	↙ + 🟢
Barrido hacia atrás	→ → + 🟢
Rodaja	↓ ↘ + 🟡
Codazo letal	→ + 🟡
Puñetazo ascendente	→ ↓ ↘ + 🟡
Corte deslizante	🟡 + 🟢
Corte giratorio	↓ + 🟡 + 🟢
Corte rotatorio	↘ + 🟡 + 🟢
Súper tajo	→ + 🟡 + 🟢
Combo cortador	→ + 🟡 + 🟢 🟡 + 🟢
Porrazo lateral	↘ + 🟢
Rodilla elevadora	↓ → + 🟢
Patada rauda	↖ + 🟢
Patada de evasión	↘ + 🟢 + 🔵
Talonazo	↓ + 🟢 + 🔴
Patada rauda invertida	↘ + 🟢 + 🔴
Rueca	→ → + 🟢 + 🔴
Nudillos del infierno	← + 🟡

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Nudillos y patada	← + 🟡 🟢
Ataque de evasión	🟡 + 🔵
Ataque aéreo	→ → + 🟡 + 🟢 + 🔴
Golpe a la rodilla	↑ + 🟡
(El rival debe estar en el suelo)	
Pisotón	↘ + 🟢
(El rival debe estar en el suelo)	
Súper puñetazo	← ← + 🟡
Súper patada	← ← + 🟢
Barrido fuerte	↓ + 🟢
Golpe de rodilla elevador	↑ + 🟢
Inversión de puñetazo	← + 🟡 + 🟢
Huida rodando	→ ←
Rodar hacia enemigo	← →
Rueda hacia atrás y barrido	→ ← + 🟢
Rueda y barrido	← → + 🟢
Inversión de vuelta con patada	↗ + 🟢

PROYECCIONES	MÉTODO
Proyección sobre el hombro	🟡 + 🔴
(Desde delante)	
Golpe de hombro	🟡 + 🔴
(Desde un lado)	
Derribo con pierna	🟡 + 🔴
(Desde atrás)	
Proyección con giro	↘ + 🟡 + 🔴
Tras la colina	→ + 🟡 + 🔴
Proyección crujidora	← ↙ + 🟡 + 🔴
Agarrón ninja	← → + 🟡 + 🔴
Derribo y continuación con puñetazo	↗ + 🟡 + 🔴
Súplex invertido	↑ + 🟡 + 🔴
Gran sacudida	← + 🟡 + 🔴
Gran sacudida completa	← + 🟡 + 🔴 ↑ + 🟡 + 🔴
Rebanador deslizante	→ + 🔵 + 🟢
Voltereta hacia atrás	↓ ↖
Pino	← + 🔵



Lau Chan





Fecha de nacimiento: **2 de Octubre de 1940**
Sexo: **Hombre** Altura: **1,72 m** Peso: **77 kg**
Grupo sanguíneo: **B** Nacionalidad: **China**
Hobby: **Poesia**
Estilo de lucha: **Keon-Ken/Tiger**
Trabajo: **Chef**

En el segundo torneo de Virtua Fighter, Lau Chan llegó hasta la final. Allí se encontró con Akira y, para su desgracia, perdió. El margen de la derrota fue escaso, pero Lau se marchó como subcampeón, un resultado que no consideró suficiente para satisfacer sus elevadas expectativas. No obstante, no tuvo demasiado tiempo para comerse el coco por la derrota, ya que descubrió que su restaurante pasaba por apuros financieros. Lau decidió cambiar el cuadrilátero por la cocina en un intento de reflotar su negocio y la verdad es que no le ha ido nada mal. Sin embargo, cuando recibe una invitación para asistir al tercer torneo de Virtua Fighter, deja la cocina en manos de su mejor aprendiz y

1 COMBO DE MANO ASCENDENTE



Es una concatenación de puñetazos con la que Lau causa muchos daños. La única diferencia con otros ataques similares es que hace una pausa entre los golpes. Puede parecer que así concedes a tu rival una oportunidad de bloquearte pero, en realidad, desbaratas su capacidad de saber cuándo bloquear, con lo que aumenta la probabilidad de que conectes el combo completo.

2 PROYECCIÓN BÁSICA



Las proyecciones básicas son quizá el movimiento más infravalorado de VF. Infligen casi tanto daño como los ataques con proyecciones más complejas, pero su ejecución es más simple, convirtiéndose así en la forma ideal de contraatacar enseguida a un enemigo cercano. Es mejor usar este movimiento sólo cuando te encuentras bastante cerca del rival de turno.

3 PUÑETAZOS Y BARRIDO



Seguramente, el mejor combo de Lau. Es letal y el barrido final es casi imposible de bloquear. Como en el caso de la andanada de puñetazos, Lau asalta a su enemigo con cuatro mamporros y luego termina la serie con un barrido bajo. Si alternas este movimiento con el de puñetazo más patada con voltereta tendrás la base de una sólida estrategia de ataque con la que afrontar con garantías el torneo.

4 PROYECCIÓN DE CABEZA



Este ataque con proyección es bastante complicado de llevar a cabo, por lo que vas a necesitar algún tiempo para dominarlo, sobre todo si disputas un combate reñido. Sin embargo, una vez adquieras la confianza necesaria para usarlo, su potencia y rapidez te ayudarán mucho. Si lo alternas con la proyección básica de Lau, obtendrás una base perfecta de ataques con proyección.

5 SÚPER ATAQUE A TIERRA



El Súper Ataque a Tierra sólo se puede efectuar contra un oponente derribado, pero no por ello es menos útil. En cuanto tumbes al rival, presiona los botones adecuados rápidamente para lanzar un mortífero ataque con los pies por delante. Este movimiento es muy rápido y letal, dos magníficas características que seguro que sabes apreciar como se merecen.

parte para mejorar su actuación en la edición de este año.

Lau Chan es muy parecido a su hija Pai: ambos hacen gala de largos combos de puñetazos y múltiples técnicas de proyección, ambos son capaces de causar daños importantes con rapidez y ambos resultan personajes perfectos tanto para jugadores novatos como expertos. Sin embargo, debes modificar un tanto tu estilo de juego al controlar a Lau, porque la mayor diferencia entre ellos es la velocidad.

Lau no es tan rápido como Pai, pero lo compensa con una mayor potencia en sus ataques. En vez de los breves e incisivos ataques que emplea Pai, quienes controlan a Lau cuentan con la fuerza necesaria para acercarse y usar combos y ataques potentes con los que aporrear al oponente.

Lau es un personaje fornido y tiene auténticas opciones de llevarse el torneo de este año. Su mayor deseo es vencer a Akira en la final y saborear la venganza con el título de mejor luchador en la mano.



Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo puñal	🟡
Puñetazo puñal con embestida	↘ ↘+🟡
Barrido con embestida	→ ↓+🟢
Barrido básico	↓+🟢+🔴
Puñetazo bajo	↓+🟡
Patada baja	↓+🟢
Puñetazo móvil	🟡+🔵
Patada lunar completa	🟢 🟢
Patada con embestida	→ →+🟢
Talonazo completo	↓+🟢 🟢
Patada doble baja	⬇+🟢 🟢
Patada baja triple	⬇+🟢 🟢 ↓+🟢
Barrido coceador	⬇+🟢 🟢 ⬇+🟢 🟢+🔴
Puñal doble completo	↘+🟡 🟡
Combo de puñetazo puñal	↘+🟡 🟡 🟢
Puñal triple	↘+🟡 🟡 🟡
Remate de salto con patada	↘+🟡 🟡 🟡 ←+🟢
Puñetazo puñal y barrido	↘+🟡 🟡 🟡 ↓+🟢
Remate de la patada lunar	↘+🟡 🟡 🟡 🟢
Puñetazo puñal bajo	↘+🟡
Combo de codazo	→+🟡 ← →+🟡
Combo del súper puñal	⬊+🟡 ↘+🟡+🟢
Patada deslizante	↘+🟢
Patada deslizante y puñetazo	↘+🟢 →+🟡
Combo de patada deslizante	↘+🟢 →+🟡 ← →+🟡
Ataque de talón	⬇ 🟢
Patada elevadora	↖+🟢
Patada de la noria	↗+🟢
Golpe lateral móvil	↘+🟢+🔵
Salto del infierno	↗+🟢+🔴
Remate del puñetazo puñal	↘ ↘+🟡 🟡 🟡
Combo variado de cuatro impactos	↘ ↘+🟡 🟡 🟡 🟢
Furia del puño	↘ ↘+🟡 🟡 🟡 🟡
Puñetazo y patada con voltereta	↘ ↘+🟡 🟡 🟡 🟡 ←+🟢
Puñetazos y barrido	↘ ↘+🟡 🟡 🟡 🟡 ↓+🟢
Muerte a cinco impactos	↘ ↘+🟡 🟡 🟡 🟡 🟢
Puñetazo de la mano ascendente	⬊+🟡
Puñetazo y palma	🟡 ←+🟡
Taladro doble	🟡 ←+🟡 →+🟡
Puñetazo y barrido	🟡 ⬇+🟢+🔴
Impacto sencillo	←→+🟡
Patada trasera de evasión	🟢+🔵
Patada lunar	🟢+🔴
Patada del eclipse lunar	←→+🟢+🔴
Súper empujón lunar	← ←+🟡 🟢+🔴
Puñetazo y ataque infernal	🟡 🟢
Puñetazo y patada lunar	🟡🟢+🔴

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo doble	🟡 🟡
Puñetazo doble completo	🟡 🟡 🟢
Puñetazo triple	🟡 🟡 🟡
Puñetazo triple y patada con salto	🟡 🟡 🟡 ←+🟢
Disparador del puñetazo triple	🟡 🟡 🟡 ↓+🟢
Puñetazo triple y patada lunar	🟡 🟡 🟡 🟢
Súper empujón	← ←+🟡
Súper empujón y barrido	← ←+🟡 ⬇+🟢
Cuatro súper empujones	← ←+🟡 ↓+🟡 🟡 🟢
Súper empujón y súper puñetazo	← ←+🟡 ↓+🟡 🟡 🟡
Súper empujón y puñetazo puñal	← ←+🟡 ↓+🟡
Combo súper empujón de tres impactos	← ←+🟡 ↓+🟡 🟡
Súper empujón y patada con salto	← ←+🟡 ↓+🟡🟡🟡 ←+🟢
Súper empujón con cambio	← ←+🟡 ↓+🟡🟡🟡 ↓+🟢
Mega empujón	← ←+🟡 ↓+🟡 🟡 🟡 🟢
Patada lunar alternativa	← ←+🟢+🔴
Embestida y puñal	↘ ↘+🟡 🟡
Puñetazo de tres impactos	↘ ↘+🟡 🟡 ←+🟡
Martilleo de cuatro impactos	↘ ↘+🟡 🟡 ←+🟡 →+🟡
Mano ascendente completa	⬊+🟡 🟡
Doble puñetazo de mano ascendente	⬊+🟡 🟡 ←+🟡
Combo de mano ascendente	⬊+🟡 🟡 ←+🟡 →+🟡
Doble mano ascendente	⬊+🟡 🟡 🟡
Doble mano ascendente y patada	⬊+🟡 🟡 🟡 🟢
Doble mano ascendente con ráfaga	⬊+🟡 🟡 🟡 🟡
Triple puñetazo de mano ascendente	⬊+🟡 🟡 🟡 🟡 ←+🟢
Remate de mano ascendente con barrido	⬊+🟡 🟡 🟡 🟡 ↓+🟢
Remate de mano ascendente con patada	⬊+🟡 🟡 🟡 🟡 🟢
Golpe por bajo	↓+🟡
Patada voladora	↑+🟢+🔴
Evasión con voltereta hacia atrás	↓ ↖
Súper ataque a tierra (El rival debe estar en el suelo)	↓ ⬆+🟡
Ataque a tierra normal (El rival debe estar en el suelo)	↑+🟡
Trompazo al suelo (El rival debe estar en el suelo)	↘+🟢

PROYECCIONES	MÉTODO
Machaca-espaldas	←+🟢+🔴
Zancadilla	← ↓+🟢+🔴
Ataque sobre la cabeza	→+🟢+🔴
Proyección de cabeza	←→+🟢+🔴
Retuerce-hombros	↘ ↘+🟢+🔴
Caída por encima de cabeza	←+🟢+🔴



Lion Rafale







Fecha de nacimiento: **24 de Diciembre de 1979**
Sexo: **Hombre** Peso: **61 kg** Altura: **1,71 m**
Grupo sanguíneo: **AB** Nacionalidad: **Francesa**
Hobby: **Coleccionar cuchillos**
Estilo de lucha: **Mantis**
Trabajo: **Estudiante de secundaria**

El segundo campeonato mundial fue toda una experiencia para Lion. Este joven luchador desconocía lo que le esperaba y no sabía si estaría a la altura de los otros guerreros que participaban en la competición. Pese a su derrota frente a Kage-Maru en el primer asalto, Lion descubrió en su interior un fuego que le quemaba, ¡el fuego que distingue a los luchadores de Virtua Fighter de los demás! Lion prometió volver cuando se celebrara el tercer torneo con el fin de probar que era un oponente digno para cualquiera que se enfrentase a él.

Puede que Lion sea muy joven, pero presenta uno de los estilos de lucha menos ortodoxos del juego, cosa que lo hace imprevisible y dificulta

1 EMBESTIDA DE RODILLA



Éste es uno de los movimientos más raros de todos los que ejecuta Lion. El joven salta hacia su enemigo y levanta las rodillas para atizarle. Esta maniobra tiene la ventaja de ser rápida y fácil de llevar a cabo y además causa unos daños considerables. Intenta usarla en distancias medias, ya que Lion avanza al realizar el ataque y consigue así un alcance superior al que espera el contrincante.

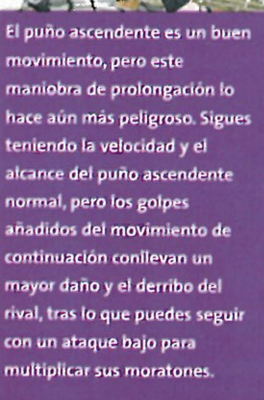
2 RASTRILLO



Aquí Lion usa un feo movimiento que cegará a su oponente durante algunos segundos, justo el tiempo necesario para endosarle un ataque más potente. Lion pasa los dedos por los ojos de su desafortunado enemigo y le causa importantes daños. Se trata de un buen movimiento de corto alcance que puede conducir a un ataque de mayores proporciones.

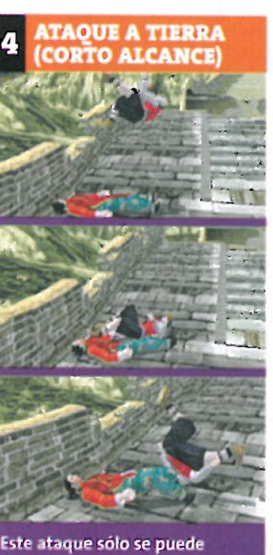
3 PUÑO ASCENDENTE COMPLETO





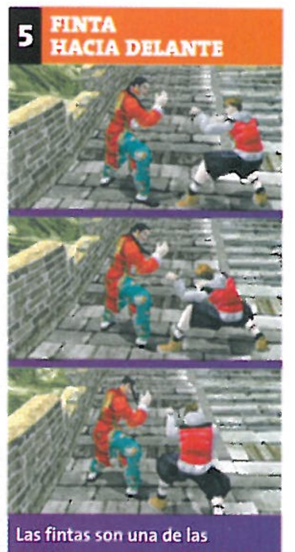
El puño ascendente es un buen movimiento, pero este maniobra de prolongación lo hace aún más peligroso. Sigues teniendo la velocidad y el alcance del puño ascendente normal, pero los golpes añadidos del movimiento de continuación conllevan un mayor daño y el derribo del rival, tras lo que puedes seguir con un ataque bajo para multiplicar sus moratones.

4 ATAQUE A TIERRA (CORTO ALCANCE)



Este ataque sólo se puede efectuar contra un oponente derribado, pero no por ello es menos útil. De hecho, puede resultar vital para ganar un combate disputado. En cuanto tumbes al rival, no dudes en continuar siempre con un mortífero ataque bajo que lo acabe de rematar. Este movimiento puede llegar a ser letal si sabes aprovecharlo en los momentos oportunos.

5 FINTA HACIA DELANTE



Las fintas son una de las mejores maneras de combatir a un oponente agresivo. Si te enfrentas a personajes como Sarah o Jacky, este movimiento podría hacer que tu rival se lo pensara dos veces antes de lanzarse a saco. Lion dará un paso rápido a un lado de su enemigo, situándose en la posición perfecta para lanzar un combo contra su lado ciego sin que éste puede bloquearlo.





el uso de contraataques contra él. Si controlas a Lion, deberías sacar partido de su estilo de lucha basado en la mantis: usa puñetazos y patadas por alto, seguidos de barridos y patadas bajas. Este estilo de ataque, combinado con su posición agachada, hará que para el enemigo sea difícil, o casi imposible, bloquear los golpes por bajo. Además de este aspecto del juego de Lion, también deberías perfeccionar sus proyecciones, ya que resultan unas armas de contraataque magníficas.

Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo normal	🟡
Puñetazo y patada	🟡🟢
Súper puñetazo	←←+🟡
Súper patada	←←+🟢
Puñetazo doble	🟡🟡
Puñetazo bajo	↓+🟡
Puñetazo móvil	↙+🟡
Puñetazo móvil doble	↙+🟡🟡
Puñetazo de perfil	↘+🟡
Puñetazo de perfil doble	↘+🟡🟡
Puñetazo con embestida	←↘+🟡
Patada	🟢
Patada doble	🟢🟢
Golpe lateral	↓+🟡+🔵
Manotazo	↓+🟡+🟢
Súper piño	↘+🟡+🟢
Patada baja	↓+🟢
Patada baja doble	↓+🟢🟢
Patada lunar baja	↓+🟢🟢+🔴
Patada al revés	↙+🟢
Patada completa	↙+🟢
Barrido bajo	↓+🟢+🔴
Embestida con barrido	↘+🟢+🔴
Puñetazo ascendente	↘+🟡
Puñetazo ascendente completo	↘+🟡🟡
Gancho en carrera	↓→+🟡
Golpe de codo	→+🟡
Embestida con codo	→+🟡🟡
Golpe con embestida	→→+🟡
Puñetazo giratorio	←+🟡
Puñetazo giratorio invertido	←+🟡🟡
Combo de puñetazo giratorio	←+🟡🟡🟢
Golpe por encima	↑+🟡+🟢
Ataque móvil	↘+🟢

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Rodillazo ascendente	→+🟢
Embestida de rodilla	→→+🟢
Combo de embestida	→→+🟢🟢
Patada con brinco	↑+🟢
Patada con brinco doble	↑+🟢🟢
Patada invertida	↗+🟢
Patada móvil	↘+🟢+🔵
Patada giratoria	→→+🟢+🔴
Puñetazo doble completo	🟡🟡↓+🟡
Puñetazo triple	🟡🟡🟡
Puñetazo móvil	🟡+🔵
Golpe volador	→+🟡+🔵
Rastrillo	→+🟡+🟢
Rastrillo doble	←+🟡+🟢
Patada de evasión	🟢+🔵
Ataque a tierra	↓↑+🟡
(El rival debe estar en el suelo)	
Tajador a tierra	↘+🟡
(El rival debe estar en el suelo)	
Ataque a tierra	↑+🟡
(El rival debe estar en el suelo)	
Noria	↓↖
Finta hacia atrás	↖+🔵
Finta hacia delante	↗+🔵

PROYECCIONES	MÉTODO
Finta hacia delante	🟡+🔴
Derribo con trompicón	↘+🟡+🔴
Ojo en la aguja	↓→+🟡+🔴
Proyección con patada	→→+🟡+🔴
Contraataque	→←+🟡+🔴
A tu espalda	←+🟡+🔴
Proyección rotatoria	←→+🟡+🔴
Patada en el aire	↗+🟡+🔴



Pai Chan





Fecha de nacimiento: **17 de Mayo de 1975**
Sexo: **Mujer** Altura: **1,66 m** Peso: **49 kg**
Grupo sanguíneo: **0** Hobby: **Bailar**
Nacionalidad: **Británica/China**
Estilo de lucha: **Puño de la grulla blanca**
Trabajo: **Súper estrella de acción**

Pai perdió frente a su padre en el segundo torneo de Virtua Fighter, pero gracias a su derrota aprendió muchas cosas acerca del hombre al que una vez creyó odiar: quizá no era tan malo después de todo. Lo que le llevó a cambiar a su familia por la emoción de la lucha debía ser muy fuerte y Pai empezaba a entenderlo tras sus propias experiencias en el campo de batalla.

Pai Chan es un personaje rápido, no hay duda. De hecho, quizá sea uno de los más rápidos del juego, con lo que resulta un personaje bueno para el novato, ¡pero mortífero en manos de un experto! Puede que la velocidad vaya en detrimento de la potencia, pero es la compensación que cabe esperar en un beat

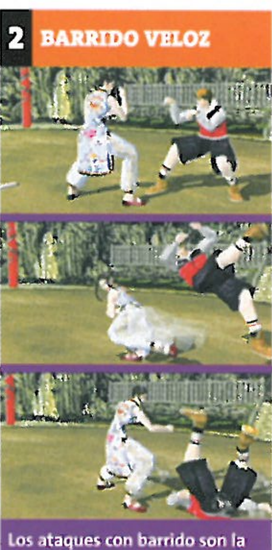
1 PUÑETAZO CON IMPULSO



Se trata de un fantástico ataque de medio alcance que puede usarse para rematar a un oponente tocado o para sorprender a uno reacio a acercarse. Pai se lanza con el puño por delante, tirando a su rival al suelo sin problemas. Este movimiento debería ser uno de tus ataques principales cuando las cosas se ponen feas, ya que puedes rematar al rival cuando todavía está tumbado.

→→+●

2 BARRIDO VELOZ



Los ataques con barrido son la base del arsenal de cualquier luchador de beat 'em up que se precie, y Pai no iba a ser menos. El barrido es muy rápido y, al derribar al oponente, te permite prolongar el ataque. Para obtener el mejor resultado, deberías alternar los barridos con puñetazos altos, ya que tu rival nunca sabrá cuando viene el golpe definitivo y casi siempre conseguirás derribarlo.

↙●+●

3 ATAQUES INVERSOS



Los ataques de inversión acostumbran a ser vitales y, con la velocidad de Pai, pueden llegar a resultar letales. Si eres capaz de avanzarte al rival con un rápido movimiento cuando está a punto de golpearte, intenta aprovechar su fuerza para derribarlo. Como siempre que consigues que algún enemigo muerda el polvo, aprovecha para endosarle algunos golpes bajos.

4 PUÑETAZO DOBLE Y PATADA



Esta combinación de ataques se basa en gran parte en la asombrosa velocidad de Pai y cuando se usa con moderación puede ser fatal para el luchador que intente golpearte. Pai lanza dos puñetazos altos seguidos de una mortífera patada alta que conseguirá tumbar al rival. Eso sí, no abuses de esta maniobra o tu oponente se dará cuenta enseguida y te bloqueará, así que mucho ojo.

↘+●●●

5 PUÑETAZO TRIPLE Y BARRIDO



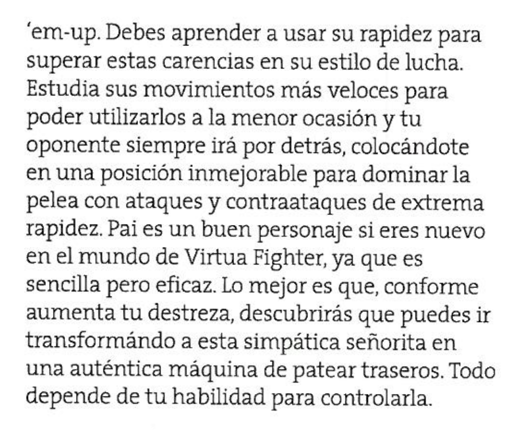
Se trata de una continuación del triple puñetazo. Al igual que en este movimiento, Pai comienza el ataque con tres ganchos cortos, pero luego lo prolonga con un barrido bajo que se lleva por delante las piernas del contrincante. Como éste estará ocupado intentando bloquear los puñetazos altos, el barrido posterior lo pillará desprevenido y le resultará casi imposible bloquearlo.

●●●↓+●









'em-up. Debes aprender a usar su rapidez para superar estas carencias en su estilo de lucha. Estudia sus movimientos más veloces para poder utilizarlos a la menor ocasión y tu oponente siempre irá por detrás, colocándote en una posición inmejorable para dominar la pelea con ataques y contraataques de extrema rapidez. Pai es un buen personaje si eres nuevo en el mundo de Virtua Fighter, ya que es sencilla pero eficaz. Lo mejor es que, conforme aumenta tu destreza, descubrirás que puedes ir transformándo a esta simpática señorita en una auténtica máquina de patear traseros. Todo depende de tu habilidad para controlarla.





Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo bajo	↓+🟡
Patada baja	↓+🟢
Puñetazo, patada	🟡🟢
Puñetazo doble	🟡🟡
Combo de puñetazo triple	🟡🟡🟡
Puñetazo triple y patada	🟡🟡🟡→+🟢
Puñetazo triple y patada oscilante	🟡🟡🟡🟢
Puñetazo triple y sacudida	🟡🟡🟡 ←+🟢
Puñetazo triple y barrido	🟡 🟡 🟡↓+🟢
Manotazo brusco	↙+🟡
Patada con pie	↓+🟢🟢
Barrido veloz	↙+🟢+🔴
Puñetazo con impulso, patada	→→+🟡🟢
Embestida hacia delante	←+🟡
Patada con serpenteo	↘+🟢
Puñetazo doble y patada	↘+🟡🟡🟢
Puñetazo doble y barrido con pierna	🟡🟡↓+🟢+🔴
Patada barrido	↓+🟢+🔴
Puñetazo doble bajo	↘+🟡🟡🟡
Patada trasera doble	↖+🟢→+🟢
Patada del pájaro	↗+🟢
Patada del pájaro doble	↗+🟢🟢
Golpe lateral de evasión	↘+🟢+🔵
Patada rodante	→+🟢+🔴
Patada con salto	→+🔵+🟢
Voltereta hacia atrás	↓ ↖
Patada rodante completa	→+🟢+🔴
Puñetazo y patada con voltereta	↘+🟡 🟡🟡←+🟢

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo y patada impulsora	↘+🟡🟡🟡🟢
Patada trasera con salto	↖+🟢
Embestida móvil	🟡+🔵
Patada con embestida	→→+🟢
Tiro manual doble	↓ →+🟡
Rodaja	→+🟡
Puñetazo con impulso	→→+🟡
Patada evasiva rápida	🟢+🔵
Patada de la media luna	🟢+🔴
Media luna invertida	←+🟢+🔴
Patada aérea giratoria	↖+🟢
Machaca-rodillas	↓ ↑+🟡
Cuando el rival está en el suelo)	
Machacada de pie	↘+🟡
Cuando el rival está en el suelo)	
Ataque de inversión	↙+🟡+🟢

PROYECCIONES	MÉTODO
Aplasta-cabezas	→←+🟡+🔴
Proyección en arco	↓ →+🟡+🔴
Proyección al revés	→+🟡+🔴
Proyección Vuelta al mundo	→+🟡+🔴
Machaca-cabezas	🟡+🔴
Cabeza oscilante	←→+🟡+🔴
Por encima	→+🟡+🟢+🔴
Proyección al suelo	🟡+🔴
Súper empujón	↘+🟡+🔴
Puñetazo invertido	🟡+🔴



Sarah Bryant





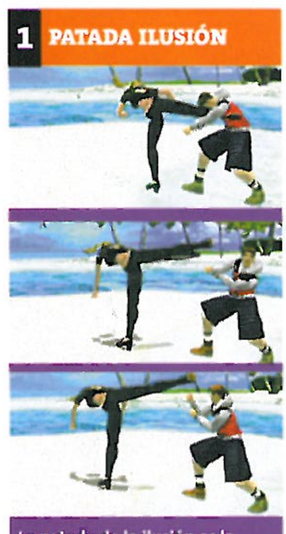


Fecha de nacimiento: **4 de junio de 1973**
Sexo: **Mujer** Altura: **1,73 m** Peso: **55 kg**
Grupo sanguíneo: **AB** Nacionalidad: **E.E.U.U**
Hobby: **Caída libre**
Estilo de lucha: **Jeet Kune Do**
Trabajo: **Universitaria**

En el segundo torneo Virtua Fighter, a Sarah le lavaron el cerebro y la programaron para matar a su hermano Jacky. Sin embargo, éste logró rescatar a Sarah, ¡sólo para descubrir después que le habían eliminado del todo la memoria! Sarah comprobó que en su vida cotidiana sus recuerdos volvían poco a poco, pero que en el campo de batalla regresaban mucho más a menudo y con más fuerza. Cuando recibe la invitación del tercer torneo, decide participar con la esperanza de recobrar el resto de su memoria perdida.

Sarah es muy parecida a Jacky en cuanto a movimientos y estilo de lucha. Gracias a sus numerosos puñetazos con finales por alto y por

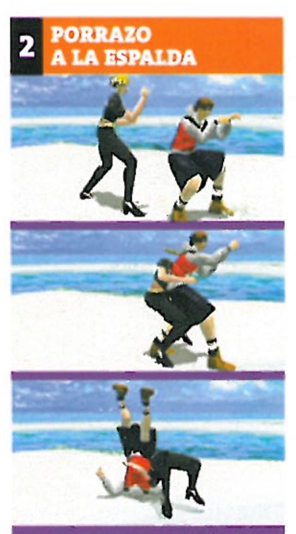
1 PATADA ILUSIÓN



La patada de la ilusión es la mejor maniobra simple de Sarah. Este movimiento lo tiene todo: velocidad, potencia, tumba al rival y, en algunas circunstancias, ¡ni siquiera es posible bloquearlo! Si usas este enérgico movimiento de alcance medio dejarás planchado a tu oponente. Y si lo tiras al suelo no te olvides de continuar con un ataque bajo para machacarlo aún más.

↘+●●

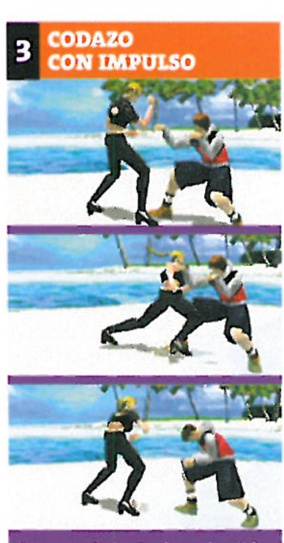
2 PORRAZO A LA ESPALDA



Esta proyección es tan fácil de realizar como la proyección básica de Sarah, pero es algo más potente, por lo que en cuanto tengas la confianza suficente para intentarla en combate, debería convertirse en tu primera elección. Recuerda siempre que al ejecutar una proyección hace falta calcular bien el momento y también que si lo haces bien y lo bastante cerca, no te la podrán bloquear.

●+●+●

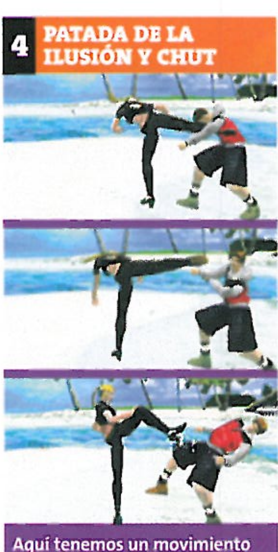
3 CODAZO CON IMPULSO



Otro movimiento de embestida, lo que significa que es igual de eficaz tanto en cortas como en medias distancias, consiguiendo así un gran campo de acción. Sarah estampa el codo en el careto de su rival con una potencia y una rapidez pasmosas. Además, esta maniobra tumba al adversario si lo pillas de lleno, o sea que prolóngala para que los daños sean mayores.

→+●

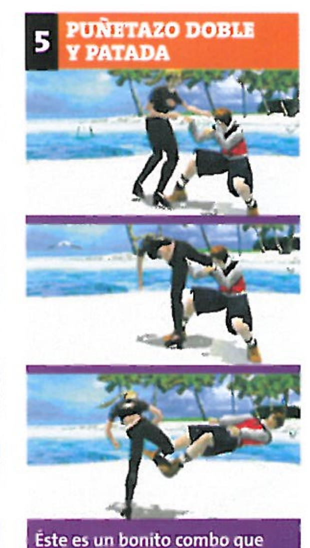
4 PATADA DE LA ILUSIÓN Y CHUT



Aquí tenemos un movimiento basado en la excelente patada de la ilusión, pero en vez de limitarse al movimiento básico, Sarah lo prolonga con una patada futbolera contra el torso del contrincante. Lo que hace que este movimiento sea tan bueno es que la segunda patada impacta entre las posiciones de defensa alta y baja, siendo prácticamente imposible de bloquear.

↘+●●→+●

5 PUÑETAZO DOBLE Y PATADA



Éste es un bonito combo que combina un par de puñetazos con una patada de remate. Sarah saca provecho una vez más de su velocidad, ya que endosar el puñetazo inicial es esencial para que el resto del combo provoque daños. Si te está atacando un enemigo demasiado agresivo, intenta utilizar este pequeño combo para echarlo hacia atrás en un santiamén.

●●●







bajo, puede confundir a los oponentes con facilidad y hacer que les cueste mucho predecir su pauta de lucha. Como suele ocurrir en los beat 'em-ups, el personaje femenino cuenta con algo más de velocidad, pero no dispone de la potencia que sí tienen los hombres. Esto también sucede en el caso de Sarah, así que echa mano de su mayor rapidez para moverte por el campo de batalla todo lo que puedas. Esta táctica te brinda la posibilidad de conseguir la posición necesaria para lanzar el ataque adecuado y, lo que es mejor, también te proporciona oportunidades para lograr victorias por abandono del ring.

Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo	🟡
Puñetazo y golpe lateral	🟡 ↓+🟢
Puñetazo/patada dos en uno	🟡🟢
Puñetazo doble	🟡🟡
Remate de puñetazo triple	🟡🟡 ←+🟡
Puñetazo triple y patada con voltereta	🟡🟡 ←+🟡🟢
Puñetazo doble y patada	🟡🟡🟢
Puñetazo triple estándar	🟡🟡🟡
Puñetazo triple y rodillazo	🟡🟡🟡🟢
Puñetazo triple y patada ascendente	🟡🟡🟡 ↑+🟢
Doble súper puñetazo	🟡🟡 ↑+🟡
Combo de puñetazo doble	🟡🟡 ↑+🟡🟢
Tajo	↘+🟡
Puñetazo evasivo	🟡+🔵
Golpe seco bajo	↓+🟡
Patada	🟢
Patada doble	🟢🟢
Patada y luego puñetazo	🟢🟡
Ataque de rodilla	←+🟢
Ataque de rodilla completo	←+🟢
Patada móvil	🟢+🔵
Patada huracán	↗+🟢+🔴
Puñetazo bajo	⬇+🟡
Patada baja	⬇+🟢
Patada tranca doble	⬇+🟢🟢
Patada rápida	↓+🟢+🔵
Golpe a la espinilla	↓+🟢+🔴
Barrido	↘+🟢+🔴
Codazo con impulso	→+🟡
Combo de codazo con impulso	→+🟡←+🟢
Corte de codo	→+🟡↘+🟡
Codazo y rodillazo	→+🟡🟢
Chut	↓+🟡+🟢
Chut doble	↓+🟡+🟢🟢
Mega bota	↓+🟢
Mega bota doble	↓+🟢🟢

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Patada giratoria alta	↙+🟢
Golpe lateral	↘+🟢
Patada de la ilusión	↘+🟢🟢
Combo de la ilusión	↘+🟢🟢←+🟢
Patada de la ilusión y chut	↘+🟢🟢 →+🟢
Patada del oasis	↘+🟢🟢🟢
Rodilla en cuclillas	⬇ →+🟢
Rodillazo doble	⬇ →+🟢🟢
Rodillazo normal	→+🟢
Embestida con rodilla	→→+🟢
Patada giratoria	↑+🟢
Zambullida lunar	↑+🟢 ↑+🟡
Patada con voltereta	↖+🟢
Golpe lateral móvil	↘+🟢+🔵
Patada lunar	🟢+🔴
Patada gancho	↙+🟢+🔴
Patada hacia delante	→+🟢+🔴
Acometida de cabeza	←+🟢+🔴
Patada con salto	↑+🟢+🔴
Calmante	↖+🟢+🔴
Ataque a tierra	↓ ⬆+🟡
Ataque a tierra	↑+🟡
Pateo a tierra	↘+🟢
Barrido rápido	↓+🟢
Voltereta hacia atrás	↓ ↖
Caída inversa	↗+🟡
Caída hacia delante	↗+🟡
Rodilla elevadora	→+🔵 🟢+🔴

PROYECCIONES	MÉTODO
Súplex sobre la cabeza	🟡+🔴
Derribo por el cuello	→→+🟡+🔴
Destroza-rodillas	←+🟡+🔴
Tirón de pierna	←→+🟡+🔴
Porrazo a la espalda	🟡+🟢+🔴
Galleta al cuello	↗+🟡+🔴
Rompe-rodillas infernal	←+🟡+🔴



Shun-Di







Fecha de nacimiento: **2 de enero de 1912**
Sexo: **Hombre** Altura: **1,64 m** Peso: **63 kg**
Grupo sanguíneo: **0** Nacionalidad: **China**
Hobby: **Recolectar hierbas medicinales**
Estilo de lucha: **Puño borracho**
Trabajo: **Doctor herbario**

En el segundo campeonato de Virtua Fighter, Shun divisó una figura sombría que resultó ser un discípulo al que él crió y enseñó muchos años atrás. Shun-Di no podía sacarse a este hombre de la cabeza: ¿por qué vendría al torneo de Virtua Fighter? ¿Y por qué iban a verse después de tanto tiempo? Por desgracia, Shun-Di no llegó a reunirse con su discípulo, así que no le pudo responder a estas preguntas. Sin embargo, cuando Shun sabe del torneo inminente, decide participar albergando la esperanza de resolver el misterio.

Shun-Di es un personaje insólito, tanto para controlarlo como para enfrentarse a él. Su estilo *borracho* de kung fu es más bien estrafalario y no sigue una auténtica pauta.

1 PINO



El pino debe de ser el movimiento más raro del juego. Shun-Di salta sobre sus manos y es capaz de ir dando brincos por el área de batalla lanzando ataques a voluntad. Gracias a esta postura algo inverosímil, Shun dispone de todo un nuevo abanico de movimientos que sólo se pueden ejecutar en la posición del pino, con lo que puedes hacer tu ataque aún más variado.

→ ←

2 PUÑO DOBLE CON EMBESTIDA



El puño doble con embestida es un sensacional ataque de alcance medio que se puede usar para rematar a un oponente que ande bajo de energía, o bien para sorprender, o mejor aún, enfurecer, a un enemigo reacio a avanzar. Shun-Di se lanza hacia delante haciendo retroceder a su rival con el puñetazo inicial y tumbándolo luego con el ataque de continuación.

↗ + ●

3 PATADA DE LA CATARATA



Esta patada es muy sencilla de efectuar, pero eso no significa que sea un movimiento que no tiene nada que ofrecerte. Dada su velocidad resulta idónea para ataques sorpresa en distancias cortas. La mayoría de jugadores espera una proyección en ese tipo de distancias, así que el uso de un patadón los pilla con la guardia baja. Y no olvides que te da opción a proseguir con un pisotón bajo.

→ → + ●

4 PUÑETAZO DOBLE Y PATADA BAJA





Este movimiento exprime al máximo el imprevisible estilo de lucha de Shun-Di y, por ello, causa unos problemas de órdago a los contrincantes. Empieza atacando con dos puñetazos altos; una vez que conecta el primero, el impacto del segundo esta garantizado. Luego, los prolonga con un barrido. No olvides continuar con un ataque bajo cuando tu enemigo toque el suelo.

●●● ↓ + ●●●

5 PUÑETAZO DOBLE Y PATADA DOBLE



El gancho es un movimiento potente y, cuando añades sus efectos a un combo, el resultado es digno de verse. Shun salta hacia su enemigo lanzando una energética combinación de tres impactos. Dadas las características de Shun-Di, las posibilidades de conectar tales golpes (capaces de tumbar al rival más pintando) son elevadas. Este abuelete nunca dejará de sorprendernos.

●● ↓ + ●●

Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te mostramos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo	🟡
Puñetazo-patada dos en uno	🟡🟢
Puñetazo doble	🟡🟡
Evasión por bajo con puño doble	🟡🟡 ↓ +🔵
Puñetazo doble y patada	🟡🟡 ↓ +🟢
Combo de puñetazo doble	🟡🟡, ↓+🟢🔴
Puñetazo doble, Combo de patada doble	🟡🟡 ↓ +🟢🟢
Puñetazo doble y patada robusta	🟡🟡 ↓ +🟢🟢🔴
Evasión con puñetazo doble	🟡🟡 🔵
Puñetazo y patada en espiral	🟡🟡 🔵 ↓ +🟢
Puñetazo doble y giro	🟡🟡 🔵 ↓ +🟢🔴
Puñetazo doble y patada doble	🟡🟡🔵 ↓ +🟢🟢
Puñetazo doble y patada baja	🟡🟡🔵 ↓+🟢🟢🔴
Puñetazo doble y gancho móvil	🟡🟡 🔵🟡
Puñetazo doble y gancho	🟡🟡🟡
Golpe seco por bajo	↓ +🟡
Puñetazo bajo	↓ +🟡
Empujón bajo	↙ +🟡
Empujón y barrido	↙ +🟡🟢
Barrido	↓ +🟡+🟢
Barrido doble	↓ +🟡+🟢🟢
Barrido triple	↓ +🟡+🟢🟢🟢
Patada impulsora baja	↓ +🟢
Patada en espiral	↙ +🟢
Patada en espiral y caída	↙ +🟢🔴
Patada en espiral y golpe alto	↙ +🟢🟢
Combo de patada en espiral	↙ +🟢🟢🔴
Barrido con embestida	↘ +🟢+🔴
Puñal de mano	↓, → +🟡
Puñal de mano y puño	↓, → +🟡 ← +🟡
Gancho ascendente	↘ +🟡
Golpe de palma	↓ → +🟡
Sacudidor de nudillos	→ +🟡
Combo de nudillos doble	→ +🟡🟡🟡🟢
Gancho con embestida	← ↘ +🟡
Puñetazo con empujón	🟡+🟢
Combo de puñetazo con empujón	🟡+🟢🟢
Combo de ganchos	↘ +🟡🟡+🟢
Combo de súper gancho	↘ +🟡🟡+🟢🟢
Puñetazo-patada dos en uno	→ → +🟡+🟢
Ataque en retroceso	↖ +🟡+🟢
Puñetazo torbellino	↗ +🟡+🟢
Patada con finta	↘ +🟢
Patada de la catarata	→ → +🟢
Patada con caída	← +🟢
Paseo en burro	↑ +🟢
Golpe en caída	↖ +🟢
Patada ascendente	↗ +🟢
Patada con vaivén	↘ +🟢+🔵
Patada de catarata móvil	→ +🟢+🔵
Patada de catarata móvil completa	→ +🟢+🔵
Giro con salto	🟢+🔴
Combo de patada con giro en salto	🟢+🔴🟡
Patada posterior	↓ +🟢+🔴
Patada de brinco triple	← +🟢+🔴
Patada doble	🟢🟢
Patada doble y puño	🟢🟢 ↓ +🟡
Patada doble y puñetazo	🟢🟢🟡
Patada	→ +🟢
Patada deslizante	🟢+🔵

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Patada doble del tronco	↙ +🟢+🔴
Doble del tronco completa	↙ +🟢+🔴
Rueda hacia atrás y codazo	↓ ↑ +🟡
Rueda adelante y codazo	↓ ↑ +🟡
Puñetazo fuerte	→ +🟡
Dorso de la mano	← +🔵🟡
Bofetada trasera con nudillos	← +🟡
Puñetazo propulsado	← → +🟡
Puñetazo propulsado doble	← → +🟡🟡
Puñetazo propulsado triple	← → +🟡🟡🟡
Evasión hacia atrás y puño	↖ +🔵🟡
Puñetazo evasivo	🟡+🔵
Golpe de puño doble	← +🟡+🔵
Golpe de puño doble (Variación)	↖ +🔵🟡+🟢
Patada	🟢
Puño girador	← ← +🟡
Puño doble	↖ +🟡
Puño doble con embestida	↗ +🟡
Puñetazo en retroceso	↓ +🟡
Barrido de apoyo	↓ +🟢
Patada con empujón	🟡+🟢
Patada con empujón doble	🟡+🟢🟢
Patada en espiral	← ← +🟢
Sentarse	↓ ↓
Barrido bajo e incorporación (el personaje debe estar sentado)	↓ +🟢
Patada con salto e incorporación	sentado 🟢
Traguito e incorporación	sentado 🟡+🟢+🔴
Tenderse	sentado ↓ ↓
Barrido e incorporación (el personaje debe estar tendido)	↓ +🟢
Patada cuchillo	tendido → +🟢
Patada cuchillo completa	tendido → +🟢
Patada impulsora	tendido 🟢
Patada impulsora y puño propulsado	tendido 🟢🟡
Combo de patada impulsora	tendido 🟢🟡 ↓ +🟢
Combo "Demasié"	tendido 🟢🟡 ↓ +🟢🔴
Codazo al suelo	↘ +🟡
Pisotón hacia atrás	↑ +🟡
Pisotón hacia delante	↑ +🟡
Pino	→ ←
Voltereta hacia atrás	↑ +🟡+🟢
Brinco adelante (Haciendo el pino)	←
Brinco hacia atrás	pino →
Levantarse	pino ↑
Codazo	pino 🟡+🟢
Patada continua	pino 🟢
Patada del burro	pino 🟢+🔴
Golpe con la mano	pino 🟡+🔴
Patada de la noria	→ +🔵+🟢
Traguito	↓ +🟡+🟢+🔴

PROYECCIONES	MÉTODO
Ráfaga de puñetazos	🟡+🔴
Trocado	↘ +🟡+🔴
Caída con codazo	← +🟡+🔴
Ataque trasero giratorio	← ↘ +🟡+🔴
Porrazo al trasero	🟡+🔴
Ataque de inversión	← +🟡+🔴



Taka-arashi





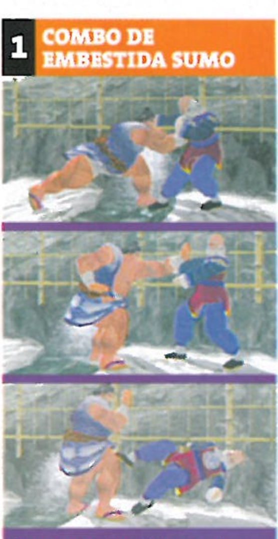


Fecha de nacimiento: **11 de noviembrede 1968**
Sexo: **Hombre** Altura: **Desconocida**
Peso: **Desconocido** Grupo sanguíneo: **o**
Nacionalidad: **Japonesa** Hobby: **Shougi**
Estilo de lucha: **Sumo**
Trabajo: **Exluchador de sumo**

Taka-arashi es un famoso luchador de sumo en Japón, aunque su nombre es sinónimo de una forma de sumo brutal y cruenta que no cuenta con el beneplácito de antiguos deportistas. Estando en los EE.UU, Taka-arashi accede a solventar una disputa de bar mediante una pelea clandestina que ganará cometiendo los excesos de siempre. Poco después de esta demostración de fuerza bruta, Taka-arashi recibe una invitación al tercer torneo de Virtua Fighter, con lo que su reputación crece aún más.

Por si no lo habías adivinado, Taka-arashi es la potencia personificada, ya que si algo le sobra

1 COMBO DE EMBESTIDA SUMO



Es un sensacional ataque de alcance medio que se puede usar para rematar a un oponente que ande bajo de energía, o bien para sorprender e, incluso, enfurecer a un enemigo reacio a avanzar. Taka-arashi se lanza hacia delante haciendo retroceder a su rival cada puñetazo. Sólo hace falta uno de esos mega-sopapos para tumbarlo, ¡pero tú intenta endosarle tantos como puedas!

→ → + ● ●

2 GUANTAZO



¡Lo creas o no, este movimiento es bastante parecido al ataque de la palma de Akira! Taka-Arashi avanza hacia su rival lanzándose contra él con su *peazo* mano extendida, causando un gran daño. Vale que esta versión del ataque de la palma no será tan rápida o vistosa como la de Akira pero, con toda la fuerza que pone el tipo en el empeño, ¡ni falta que le hace!

→ + ● + ●

3 PORRAZO TRIPLE



Taka-arashi sujeta a su oponente y le endosa tres golpes de espanto en el tórax. Como este movimiento está considerado una proyección, es mejor usarlo de cerca o como contraataque. No olvides que un ataque con proyección no se puede bloquear como uno normal, así que tenlo en cuenta, ya que significa que si la mayor parte de él te sale bien, el impacto está garantizado.

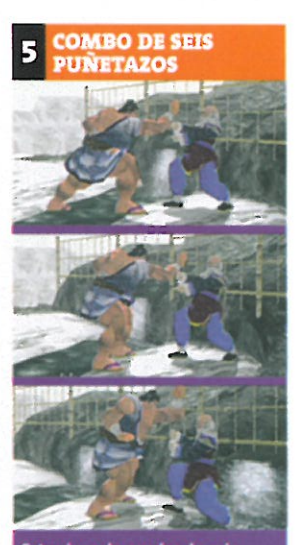
→ → + ● + ●

4 EMPUJÓN A DOS MANOS

Esta maniobra toma el empujón a una mano y lo duplica, así que aquí tenemos el doble de potencia y, lo que es más importante, ¡el doble de daño! La pega es que así es algo más difícil conectar el movimiento adecuadamente. De todas formas, si lo usas como contraataque deberías ser capaz de sacarle muy buen rendimiento. Todo depende del tiempo que pases practicando.

← → + ●

5 COMBO DE SEIS PUÑETAZOS



Esta clase de combo de seis golpes no es el tipo de golpe que esperarías que usara un gigante del sumo, ¡pero por su potencia es letal! Taka-arashi se mueve hacia su enemigo soltando unos puñetazos de alivio a la parte central. Más de dos impactos supondrán el derribo del rival al terminar el combo. No olvides prolongarlo con un ataque bajo para causar un daño mayor.

● ● ● ● ● ●







es fuerza. Puede despachar a un contrario en cuestión de segundos con unos pocos movimientos bien escogidos. Además, también dispone de proyecciones a porrillo, lo que le sitúa al mismo nivel que Wolf Hawkfield. Sin embargo, toda esta potencia va a costa de la velocidad y el pobre Taka-arashi es, sin duda, el más lento de los personajes de Virtua Fighter 3. Para destacar llevando a Taka-arashi, un jugador debe aprender a usar el botón para esquivar a fin de crear ocasiones en las que poder usar estos ataques.





Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te facilitamos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo	🟡
Puñetazo doble	🟡🟡
Puñetazo doble y bofetón	🟡🟡→+🟡
Muerte de tres puñetazos	🟡🟡🟡
Muerte de cuatro puñetazos	🟡🟡🟡🟡
Suicidio de cinco puños	🟡🟡🟡🟡🟡
Súper combo de cinco puños	🟡🟡🟡🟡🟡→+🟡
Combo de seis puñetazos	🟡🟡🟡🟡🟡🟡
Bofetada de sumo baja	↓+🟡
Corte bajo	↓+🟡+🟢
Combo del puño ascendente	↘+🟡🟡
Patada	🟢
Corte doble	↓+🟡+🟢🟡+🟢
Patada baja	↓+🟢
Evasión del martillo	←+🟡+🟢
Nudillo trasero	🟡+🟢
Lanzamiento de codo	→+🟡→ ↓+🟡+🔴
Combo de codo	→+🟡🟡
Embestida de sumo	→→+🟡
Puñetazo ascendente	↘+🟡
Combo de embestida sumo	→→+🟡🟡
Embestida de sumo y combinación de puños	→→+🟡🟡🟡
Codazo	→+🟡
Gancho doble	↘↘+🟡
Aplasta-pies	←+🟢
Empujón a una mano	←+🟡
Empujón a dos manos	←→+🟡
Hacha desdendente	↙+🟡+🟢
Golpe ascendente	↘+🟡+🟢
Súper dragón ascendente	↘+🟡+🟢
Guantazo	→+🟡+🟢
Guantazo doble	→+🟡+🟢🟡
Empujón con palma	↓ ←→+🟡

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Torta de Sumo	↓ →+🟡
Guantazo triple	→+🟡+🟢🟡🟡
Barrido bajo	↓+🟡+🟢+🔴
Patada hacia dentro	↘+🟢
Leñazo rodillero	→+🟢
Patada con embate	→+🔵+🟡+🟢
Pisotón (El rival debe estar en el suelo)	↘+🟢
Golpazo al suelo (El rival debe estar en el suelo)	↘+🟡
Golpazo al suelo doble (El rival debe estar en el suelo)	↘+🟡🟡

PROYECCIONES	MÉTODO
Proyección por la cadera	🟡+🔴
Hacia delante con embestida	🟡+🟢+🔴
Agarre de sumo	←→+🟡+🔴
Agarre de sumo y proyección	←→+🟡+🔴←+🟡+🔴
Agarre de sumo y golpazo al suelo	←→+🟡+🔴↓+🟡+🔴
Agarre de sumo y acometida de cadera	←→+🟡+🔴↙+🟡+🔴
Agarre de sumo y súper proyección	←→+🟡+🔴 🟡+🔴
Proyección tardía	↓+🟡+🟢+🔴
Porrazo triple	→→+🟡+🔴
Impulso de cabeza	↙+🟡+🔴
Sopapo al careto	↘+🟡+🔴
Proyección de sumo	↓ ←+🟡+🔴
Abrazo	→→+🟡+🔴
Agarrón a cabeza completo	←→+🟡+🔴
Súper golpe a la cadera	←+🟡+🔴
Embestida sumo	→+🟡+🔴
Embestida y proyección	→+🟡+🔴←+🟡+🔴
Embestida y zancadilla	→+🟡+🔴↓+🟡+🔴



Wolf Hawkfield







Fecha de nacimiento: **8 de febrero de 1966**
Sexo: **Hombre** Altura: **1,81 m** Peso: **110 kg**
Grupo sanguíneo: **O**
Nacionalidad: **Canadiense** Hobby: **Karaoke**
Estilo de lucha: **Lucha profesional**
Trabajo: **Luchador de lucha libre**

Wolf es un amante de la naturaleza que vive y trabaja en su Canadá natal usando las fuerzas de los elementos como ayuda para su entrenamiento físico. Una noche, Wolf tuvo un sueño muy real y, tras consultar a una pitonisa del lugar, decidió que su destino era ¡participar en el tercer torneo de Virtua Fighter! La pitonisa le confirmó a Wolf que era un camino de su vida que no podía ignorar. Mira qué bien... Quizá Wolf descubra cuál es su lugar en el torneo.

Wolf es un luchador profesional. Como tal, posee un vasto repertorio de proyecciones donde escoger, todas ellas potentes a más no poder. El mayor problema con que suelen topar

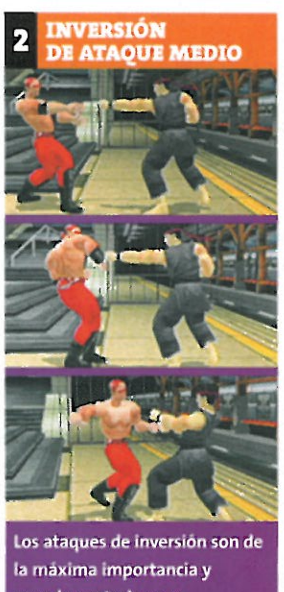
1 AGARRÓN



El agarrón es sólo una proyección básica. Lo importante no es lo que produce inicialmente sino a qué conduce luego. Cuando realizas este movimiento puedes continuar y efectuar un segundo en cadena, con el objetivo de formar un combo letal. Son los movimientos más difíciles de Wolf, pero tal como cabe esperar son también los más poderosos.

➡ + 🟡 + 🔴

2 INVERSIÓN DE ATAQUE MEDIO



Los ataques de inversión son de la máxima importancia y cuando controlas a un personaje lento como Wolf, aún pueden resultarte más útiles . Si puedes prever cuándo está tu enemigo a punto de lanzar un ataque y usarlo contra él, será muy fácil derrotarle. Si puedes llevar a cabo esta estrategia desde el principio, podrás mantener a tu rival a raya durante un buen rato.

↙ + 🟡 + 🟢

3 PATADA EN EL AIRE



La patada en el aire es, desde luego, un movimiento de los buenos y cuando se usa como técnica sorpresa puede decantar la balanza a tu favor. No obstante, no está exento de riesgos y debes estar enterado de ellos antes de probar a usarlo en una situación de combate. Lo más importante es que si fallas el movimiento, o lo que es peor, te lo bloquean, quedarás expuesto a un contraataque. .

↗ + 🟢

4 PUÑETAZO DOBLE Y CODAZO



Éste es con toda seguridad uno de los mejores ataques que Wolf tiene, aparte de sus proyecciones. Aquí, Wolf usa su fuerza bruta para causar estragos en la barra de energía del rival de turno. Tal vez su combo de tres impactos no sea tan rápido como un movimiento de Sarah Bryant o Pai Chan, por ejemplo, pero la potencia es muy superior. Seguro que puedes comprobarlo tú mismo.

🟡🟡 ➡ + 🟡

5 SÚPLEX RELÁMPAGO



Aquí Wolf ejecuta un súplex de espalda sobre su oponente. Este movimiento es a la vez fácil y potente; perfecto pues para el combate en distancias cortas. La mejor manera de ubicarte para un ataque con proyección es usar el botón para esquivar. Con él puedes eludir a tu enemigo y, luego, contraatacar con la proyección. Aprovecha después para rematar al rival cuando esté tendido en el suelo.

⬅ + 🟡 + 🔴







los jugadores cuando controlan a Wolf es su falta de puñetazos altos o de inversión de patadas y esto puede complicarte la vida cuando te las ves con los personajes más agresivos del juego, como Jacky Bryant, Jeffry McWild y Lau Chan.

Para convertirte en un experto luchador dirigiendo a Wolf, debes dedicarte a practicar y perfeccionar los ataques consistentes en proyecciones y luego aprender a respaldarlos con una serie decente de ataques normales. Asimismo, debes aprender a utilizar el botón con el que esquivas los ataques para colocarte en una posición donde puedas usar con eficacia los poderosos movimientos de Wolf.

Lista de movimientos esenciales

Además de los facilitados en el manual de VF 3tb, tus personajes tienen otros ataques que te facilitamos a continuación:

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Puñetazo	🟡
Puñetazo y patada	🟡🟢
Puñetazo doble	🟡🟡
Puñetazo doble y codazo	🟡🟡 →+🟡
Súper Combo de puñetazo doble	🟡🟡 →+🟡←+🟡
Puñetazo doble y proyección	🟡🟡→+🟡
Puñetazo doble y puñetazo ascendente	↙+🟡+🟢+🔴
Codazo	🟡🟡🟡
Golpe seco doble	↓+🟡
Puñetazo bajo	↓+🟡
Tendedero	↘+🟡+🟢
Patada	🟢
Patada doble	🟢🟢
Patada evasiva	🟢+🔵
Ataque cortante	🟢+🔴
Patada baja	↓+🟢
Súper patada baja	→ ↓+🟢
Puñetazo oscilante	↙+🟡
Puñetazo ascendente	↘+🟡
Puñetazo ascendente doble	↓ →+🟡
Gancho	↘+🟡
Presión corporal	→+🟡
Presión corporal doble	→+🟡🟡
Puñetazo con giro	→ ←+🟡
Tendedero del diablo	→ ←+🟡🟡
Caída con el hombro	←→+🟡
Tajo	↗+🟡
Nudillos por detrás	↓+🟡+🟢
Mini caída con el hombro	←→+🟡+🟢
Golpazo de pierna bajo	↘+🟢
Rodilla elevadora	→+🟢
Patada en el aire	↗+🟢
Patada lateral móvil	↘+🟢+🔵
Embestida danzante	→+🟢+🔴
Patada rodante	←→+🟢+🔴
Evasión con puño	🟡+🔵
Súper tendedero	→+🟡+🔵
Golpe a la espalda invertido	🟡+🟢
Puño relámpago	→+🟡+🟢
Rodillazo volador	→→+🟢+🔴

ATAQUES GENERALES	MÉTODO
Inversión de ataque alto	←+🟡+🟢
Inversión de ataque medio	↙+🟡+🟢
Acometida con hombro	→+🔵+🟡+🟢
Codazo al suelo	↓ ↑+🟡
(El rival debe estar en el suelo)	
Codazo con caída al suelo	↘+🟡
(El rival debe estar en el suelo)	
Porrazo al suelo con codo	↑+🟡
(El rival debe estar en el suelo)	

PROYECCIONES	MÉTODO
Súplex Vertical	🟡+🔴
Presión corporal	↘+🟡+🔴
Balanceo giratorio	←→+🟡+🔴
Súplex lateral	↓+🟡+🟢+🔴
Súplex con presa de brazo	↙+🟡+🟢+🔴
Caída	↘+🟡+🟢+🔴
Muerte en caída	↘ ↘+🟡+🔴
Retuerce-muñecas	→ ←+🟡+🔴
Palanca y cascador	🟡+🟢+🔴
Derribo por brazo	→→+🟡+🔴
Choque	→ ←+🟡+🔴
Agarrón	→+🟡+🔴
Agarrón y Súplex	→+🟡+🔴 ←+🟡+🔴
Agarrón y golpe de puño	→+🟡+🔴 ↙+🟡+🔴
Agarrón y tritura-cuellos	→+🟡+🔴 ↘+🟡+🔴
Agarrón y súper golpe	→+🟡+🔴🟡+🔴
Agarrón y cambio de postura	→+🟡+🔴→+🟡+🔴
Agarrón, cambio de postura y súplex	→+🟡+🔴→+🟡+🔴←+🟡 +🔴
Agarrón, cambia postura y empujón a cara	→+🟡+🔴→+🟡+🔴↘+🟡 +🔴
Agarrón, cambio de postura y palmada	→+🟡+🔴→+🟡+🔴→+🟡 +🔴
Agarrón, cambio de postura y Súplex	→+🟡+🔴→+🟡+🔴🟡+🔴
Súper golpe	↗+🟡+🔴
Mega porrazo	↘+🟡+🔴
Agarrón al suelo	↓+🟡+🔴
Palanca	←→←→+🟡+🔴
Súplex relámpago	←+🟡+🔴

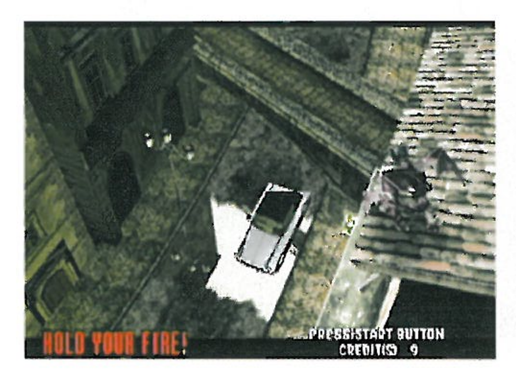
The House of the Dead 2
(primera parte)



Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2 jugadores**
Internet: **No**
Minijuego: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM1 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas. Juego + pistola: 13.990 ptas.**

Hordas de no muertos sedientos de sangre y una ciudad completamente desierta. Equípate con todo tu arsenal y acompáñanos en nuestro recorrido a través de esta inquietante aventura...







OPCIONES DE JUEGO

 1 ó 2 Jugadores  Pistola  Volante Internet  Arcade stick  Vibration pack

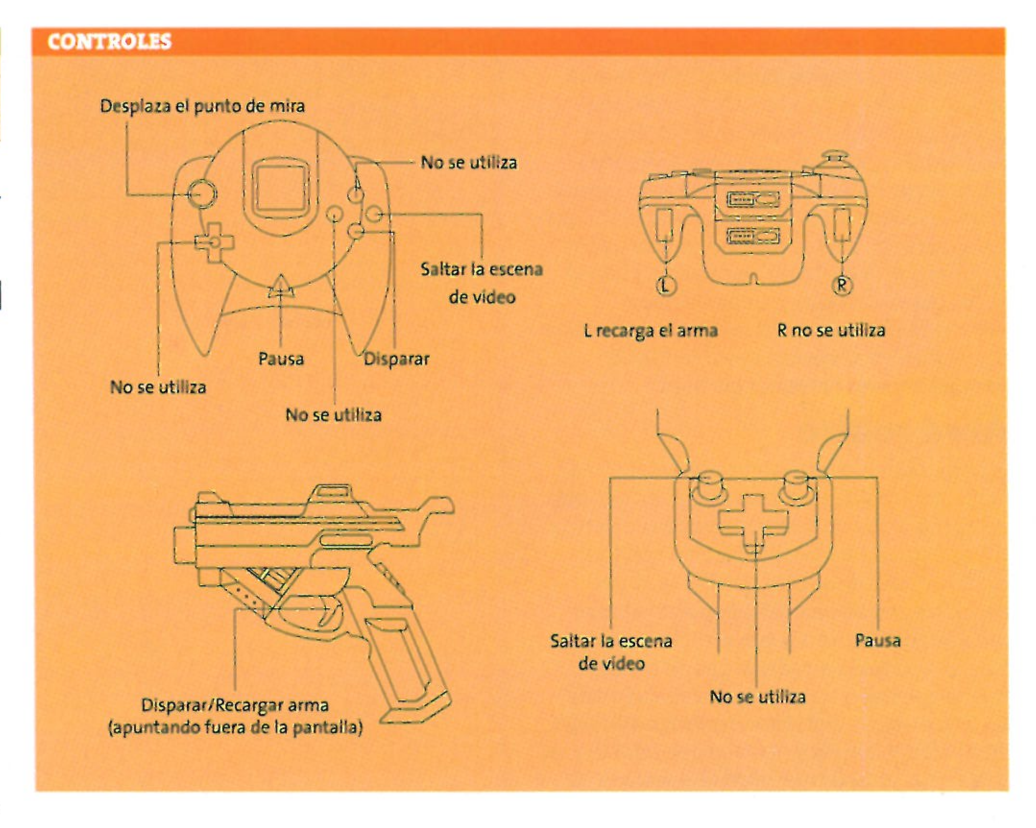
THE HOUSE OF THE DEAD 2

NIVEL 1

PRELUDIO

Situación: **Las calles de la ciudad**
Civiles para conseguir bonus de vida: **5**

CONTROLES



Después de recibir una llamada telefónica de misterioso su jefe G acerca de que algo está ocurriendo en la ciudad, Gary y James deciden coger su coche e ir a ver qué es lo que pasa. Nada más entrar en las afueras de la ciudad, ya se nota algo raro: las calles están completamente vacías y todo se encuentra sumido en un silencio sepulcral.

Al dirigirse a su lugar de encuentro con G, ninguno de los dos se da cuenta de que una extraña criatura los observa desde arriba...

Área uno

Después del encontronazo con el diablo volador, deshazte de los dos zombies David que te saldrán al paso nada más salir del coche. Luego, dispara contra los que hay al final de la calle y consigue unos cuantos puntos extra. Cuando gires hacia la izquierda y entres en la biblioteca, dos amiguitos más te saldrán al paso; cárgatelos y prepárate para el ataque emboscado de otro zombie que intentará echarte el guante mientras estés registrando el cadáver. En cuanto avances un poco más hacia el interior de la habitación, un nuevo David saldrá de detrás de la mesa que hay a la izquierda, y otro aparecerá por la derecha. Una vez despachados estos indeseables, ya puedes ir a hablar con G, que se halla al final de la habitación, tirado en el suelo.

Área dos

En cuanto te hagas con el diario de G, un zombie Johnny, seguido muy de cerca por un David, entrará haciendo añicos la ventana que tienes justo detrás. Primero deshazte del Johnny antes de que te golpee con sus hachas y, después ve a por el David. Luego, pasarás a través de la ventana rota. Verás a un Johnny que acaba de atacar a un pobre diablo. No te molestes en intentar salvarlo; es demasiado tarde para él.

Limítate a cargarte al Johnny y sigue la cámara a la izquierda, donde te encontrarás con una dama en apuros. Espera a que salga de detrás de la columna, apunta con cuidado al

LOS HUMANOS

Nadie sabe a ciencia cierta qué es lo que está ocurriendo en la ciudad, pero puedes estar seguro de que el tema está en manos de los mejores expertos. Conoce a los héroes del juego y a algunos de los seres sarnosos que van a encontrarse durante la aventura...



GARY

El más joven del equipo. Gary es el cerebro de la investigación. Puede que no tenga tanta experiencia como James, pero eso no significa que no pueda llegar hasta el fondo de los que está ocurriendo.



JAMES

Un hombre de gran valor y experiencia. James ha visto de todo en esta vida. Desde luego el tío tiene nervios de acero pero, a pesar de toda su preparación, poco se espera lo que se va a encontrar.



HARRY Y AMY

Esta pareja son padre e hija. Harry y Amy son los otros dos miembros de la unidad especial asignada a la investigación de los sucesos que están teniendo lugar en la ciudad. Ellos te echarán una mano siempre que puedan.



GOLDMAN

Un personaje malvado como no hay otro. Goldman está detrás de todo lo que se está cociendo. Él encontró los experimentos de Curien en el primer juego y ahora ha vuelto para liarla.

David que la persigue y dispárale en cuanto salga de las sombras.

Área tres

La mujer señala en dirección al lugar de donde ha escapado y te pide que salves a su compañero. Cuando la perspectiva gire a la izquierda, mata rápidamente al David que se abalanza sobre el hombre y prepárate para acabar con dos indeseables más (encárgate primero del que aparecerá por la izquierda y luego del de la derecha). Cuando hayas salvado a estos ciudadanos indefensos, pasarás por una hendidura en la pared hasta encontrar a otro hombre que necesita ser rescatado. Ultima al David que lo persigue y prepárate para enfrentarte al Johnny y el David que saltan a la izquierda de ti. Cárgatelos para continuar después a través del hueco del muro.

Área cuatro

Si permites que muera alguno de los civiles, te verás forzado a pasar a través de puerta grande de rejas que tienes delante. Si encima muere la chica, además tendrás que vértelas con tres zombies antes de que las puertas se abran. Otros tres zombies echarán la puerta abajo e intentarán atacarte, así que acribíllales a balazos y cruza la arcada. Al girarte hacia la fuente que hay a la derecha, ten cuidado con las cuatro Ranas que saltarán del agua y, luego, desházte del Johnny y el David que saldrán a tu encuentro antes de que puedas cruzar por la puerta de madera.

Área cinco

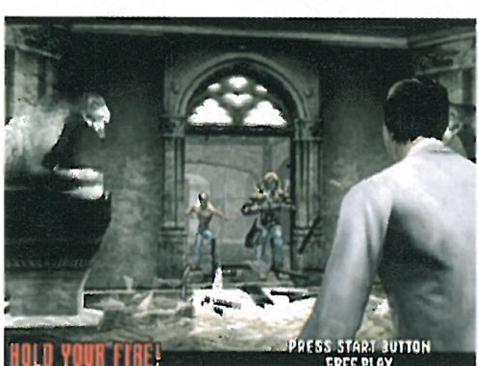
Sea cual sea el camino que hayas recorrido durante este nivel, siempre acabarás por encontrarte con manchas de sangre de G en el suelo. Sin duda, G venía de esta dirección y lo que sea que lo atacó se encuentra más

JEFE JUDGEMENT TYPE 28

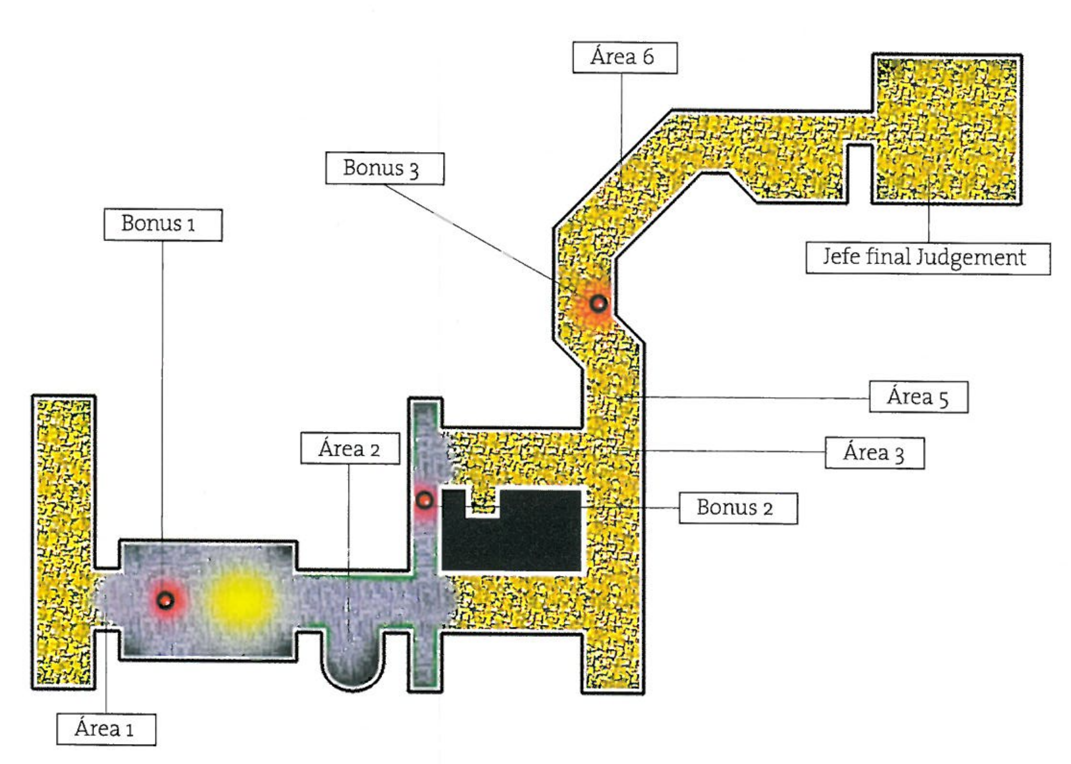


DESPUÉS DE OTRO ENCUENTRO CON AQUEL demonio alado con el que te topaste al principio del nivel, descubrirás qué fue exactamente lo que casi mata a G! Judgement es una descomunal armadura sin cabeza y lleva un hacha del tamaño de... bueno, un hacha enorme... y a juzgar por su modo de comportarse, no cejará hasta partirte en dos. Según se desprende del diario de G, no deberías apuntar al cuerpo de Judgement, porque su punto débil no está en él sino en el pequeño demonio que controla todas sus acciones.
Aunque puedes intentar dispararle al demonio mientras éste vuela por la pantalla, el mejor momento para alcanzarle es cuando Judgement levanta su hacha para atacarte; en ese instante, el demonio flota sobre su «cabeza» por un segundo. Tendrás que alcanzarle rápido porque, si fallas o te detienes durante demasiado tiempo, Judgement bajará el hacha y te la incrustará en el cráneo. Cuantas más veces le des al demonio, más rápido se moverá; concentra tus disparos en el cuerpo central de Judgement (no le causarás graves daños, pero siempre existe la posibilidad de que el demonio se tope con alguna bala perdida) y ve a por el demonio sólo cuando el monstruoso Judgement te ataque.
Después de asestarle al demonio unos cuatro o cinco tiros, Judgement se desplomará en el suelo y tendrás que entablar un duelo cara a cara con el propio diablo volador. Éste tiene tres formas de ataque y todas conllevan volar a por ti (ya sea moviéndose arriba y abajo a media altura, pasando de izquierda a derecha a media altura, o virando de izquierda a derecha formando un amplio arco).
Deberás dispararle cuando esté en el aire, antes de que logre chocar contra ti y te haga pupa. De todas formas, si te da, puedes aprovechar para dispararle justo después, mientras flota en el aire riéndose de ti. Intenta mantenerlo en tu punto de mira mientras está volando, sobre todo si se desvía a la izquierda o a la derecha; en cuanto le asestes tres tiros más, el animalucho aullará de dolor antes de caer en picado directamente contra el suelo.









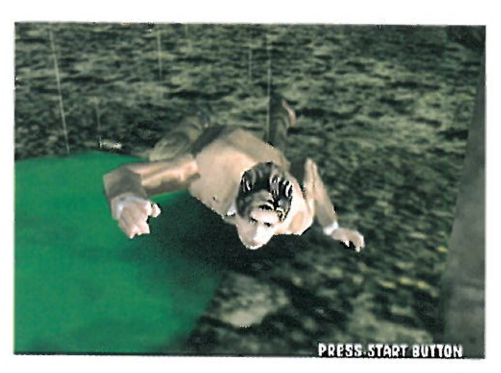




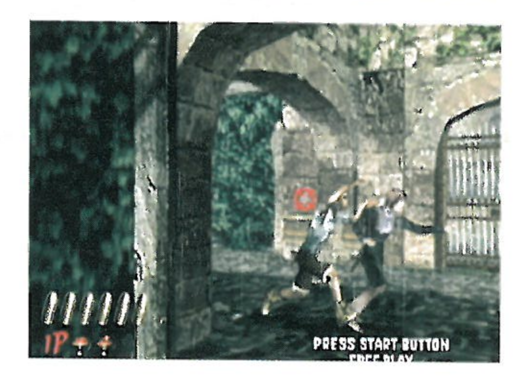
adelante. En cuanto divises la sangre, se abrirá una rejilla por la que entrará una «manada» de Gusanos. Reviéntales la cabeza a todos para continuar avanzando por el pasaje. Si has dejado que muriera algún ciudadano, también tendrás que vértelas con un Max que saldrá por una entrada de la derecha. Vigila con el Johnny que arroja hachas desde la ventana y, luego, encárgate de los dos Ebitans que te saltarán encima cuando cruces el puente.

Área seis

Cuando llegues al otro lado del puente, manténte alerta pero aún no dispares, porque una niña saldrá corriendo por la puerta que hay a la izquierda; sin embargo, prepárate para disparar rápidamente a los dos Johnnys que le persiguen, ya que te resultará más fácil cargártelos antes de que empiecen a acercarse a ti. Dos Randys saltarán a tu encuentro por una rejilla del suelo que hay frente a ti. Apunta con cuidado porque estos engendros se mueven bastante y resultan un objetivo difícil. Luego, tendrás que vértelas con un grupo de zombies: dos te atacarán desde abajo y, entonces, otros tres saltarán desde el puente que hay encima. Dispárales antes de que lleguen a tierra. Una vez superado el ataque, verás a una desvalida damisela colgando del puente de enfrente, con un David que amenaza con aplastarla con un barril. Dispárale rápidamente antes de que pueda llegar a herirla y, luego, espera hasta que la chica salte abajo antes de encargarte de un último David que aparecerá por la derecha. Cuando la dama te haya obsequiado con vida extra, subirás unas escaleras, pasarás la arcada y sadrás a la calle que hay al otro lado.







EXTRAS

BONUS MODO ORIGINAL

En esta guía encontrarás cuadros informativos sobre los diferentes ítems extra que hay a lo largo del juego. Estos te indican dónde encontrar los *power-ups* que se esconden en el modo Original del juego (no se encuentran disponibles en ningún otro modo).

BONUS MODO ORIGINAL 1

Cuando entres en la biblioteca, dispara rápidamente al candelabro del techo para que caiga el ítem. Deshazte de los Davids y, luego, recoge el ítem cuando la perspectiva se vuelva hacia el centro de la estancia.

BONUS MODO ORIGINAL 2

Cuando el hombre que hay junto al pozo se tira al suelo para esquivar a los dos Davids que lo atacan, dispara al cubo del pozo. Sólo tendrás una oportunidad para disparar al cubo si quieres también salvar al hombre.

BONUS MODO ORIGINAL 3

Inmediatamente después de acribillar a los dos Ebitans del puente, la cámara gira a la derecha y enfoca dos tarros que hay junto a la pared. Dispara contra ellos para abrirlos; normalmente, el segundo contiene un ítem que puedes recoger (Para hacerte con un ítem sólo tienes que disparar sobre él).

THE HOUSE OF THE DEAD 2

NIVEL 2

MUDDY

Situación: **Las calles de la ciudad y el Puente Sunset**
Civiles para conseguir bonus de vida: **5**

Después de matar a Judgement, Gary y James todavía tienen unas cuantas cuestiones por resolver: ¿Qué c*** está pasando aquí? ¿Quién es ese Goldman que el demonio mencionó antes de diñarla? Antes de que puedan empezar a plantearse algunas respuestas, aparecen Harry y Amy para colaborar en lo posible.

Área uno

El nivel empieza con un coche bajando por la calle a toda pastilla... ¡y viene derecho hacia ti! Tendrás que salvar al conductor disparándole al zombie que hay en el capó; al final, el coche frenará en seco. Rápidamente, cárgate a los dos Davids que saldrán de la furgoneta situada a la izquierda y, luego, sube por las escaleras que hay a mano derecha. Dos Davids y un Johnny se encaramaran al techo de otra furgoneta; dispárales y baja por la calle a la derecha.

Área dos

Si no salvas al conductor del coche, acabarás dentro de la joyería contra la que se estrella. Prepárate para salvar al ciudadano que están atacando los dos Kageos de la izquierda y, luego, cruza por la puerta trasera para enfrentarte a dos Kageos más. A estos les siguen un par de Randys y, cuando llegues al final del pasaje, te encontrarás con un Max que se oculta en un hueco que hay detrás de ti. Da media vuelta, baja por el corredor y cárgate al David y al Johnny de delante antes de entrar en la habitación de la izquierda para liquidar un Kageo que está atacando a otro ciudadano. Cuando alcances a ver lo que está ocurriendo en el Puente Sunset, ve hacia los callejones y cárgate al Johnny que aparecerá por una entrada que hay a la derecha.

Área tres

Al girar la esquina a la izquierda, un Mickey te saltará encima desde arriba; dispárale mientras todavía esté en el aire y, luego, continúa y cárgate a los dos Davids de la derecha. Elimina al grupo de Murrers que aparecerán cuando empieces a bajar las escaleras. Luego, vigila con el Bob que intentará sorprenderte saltando a través de la puerta. Cárgate a los dos búhos que bajarán desde arriba y prepárate para dispararle a un Mickey que saltará abajo por el otro lado del arco. Al girar la esquina te encontrarás con dos civiles. Es bastante difícil salvarlos, así que ve rápidamente a por los dos zombies agresores antes de que esos dos pobres contribuyentes la palmen. Después de esto, saldrás afuera, cerca de la orilla del agua; puedes intentar salvar a la chica que se encuentra tras las verjas, pero se requiere algo de pericia para acertar a los malos sin alcanzar también a la víctima.

Área cuatro

Si no salvas a la chica, la cámara girará; cárgate al grupo de Ebitans que surgirán del canal; más adelante deberás enfrentarte con otro grupo de estos engendros. En cuanto cruces la arcada de la izquierda, tendrás que deshacerte de un David y, después, salvar a una mujer que hay al otro lado del puente. Un Johnny la persigue. Dispara a los dos Ebitans que saltan fuera del canal desde la izquierda, y luego espera a que dos Ebitans más te arrojen al agua antes de cargártelos. Avanza a través del canal, cargándote a todas las pirañas que te atacarán. También tendrás que despachar a un Johnny que aparece por la izquierda.





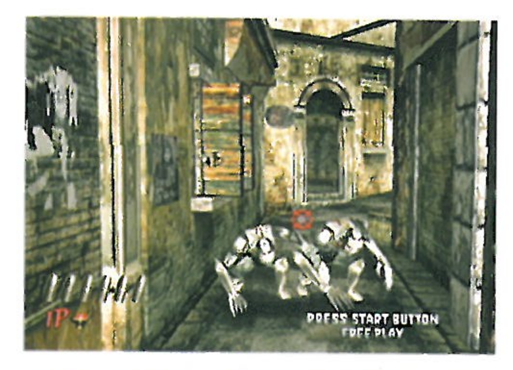




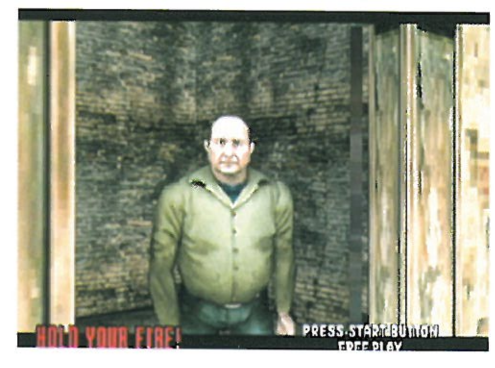


Área cinco

Un poco más adelante, todavía dentro del canal, dos Davids saltarán al agua para atacarte. Liquídalos y luego salva al tipo que se encuentra en el bote. La embarcación aparecerá por la izquierda, arrastrada lentamente por la corriente. El Ebitan que está atacando al pobre *pardillo* del barco es bastante fácil de liquidar. Camina alrededor del bote y cárgate a otro Ebitan antes de salir del agua subiendo por la escalerilla. Deshazte del Max que te atacará por la derecha. Justo en frente se encuentran Harry y Amy que están en apuros. Al acercarte a ellos, un David te aparecerá por la derecha. Liquídalo y sigue adelante para enfrentarte al jefe de nivel Hierophant.









Área seis

Cuando rescates a la chica que se encuentra tras la verja, ésta te explicará como llegar al Puente Sunset. Cruza la estancia. Elimina al Bob que aparecerá a través de los barriles. Luego cruza por la puerta de madera y destroza a los Demi-Kageos que entrarán por la mitad inferior de la puerta de enfrente. Vigila con los tres Kageos que hay en el almacén.

Te atacarán por la derecha. También tendrás que vértelas con un Max que entrará a través de las estanterías que hay a la izquierda y con unos Randys que se ocultan en las cajas que hay a la vuelta de la esquina. Aquí la cámara vira hacia la derecha (a menos que decidas disparar al armario que hay a la izquierda de la puerta) y penetra en una estancia llena de agua poco profunda. Antes de que consigas cruzar por la puerta de la izquierda, te atacarán tres Demi-Kageos por delante y también un banco de pirañas hambrientas.

Área siete

Elimina rápidamente al Kageo que acecha al otro lado de la puerta y, luego, cruza por el pasaje hasta la orilla del agua. Deshazte del Johnny y los Davids que hay cerca del puente y cruza hasta la otra orilla del canal. En frente de ti, verás una ventana; al otro lado hay una chica. Si consigues salvarla del Johnny y del David que la están acosando, la chica saldrá y te dará un bonus de vida extra; si no, otro David te atacará. Cuando gires a la izquierda, ten cuidado con los tres Ebitans que saltarán fuera del agua. Después, aparecerán dos Ebitans más que tirarán de ti y te arrojarán con ellos al canal. Una vez dentro, liquídalos. Por la izquierda se aproximará un bote con un Bob, un David y un Johnny abordo; empieza a disparar inmediatamente y podrás deshacerte de ellos antes de que puedan saltar al agua y echarte el guante. Todavía queda un Ebitan más por liquidar. Después, ya puedes salir del canal y bajar hacia el Puente Sunset, pero vigila porque, un Max entrará de golpe por las puertas que hay a la derecha.

Área ocho

Al destrozar el armario se revelará un nuevo pasaje; mata al Kageo que aparecerá por la izquierda y luego entra por la puerta de al lado. Hay otros dos Kageos escondidos detrás de la puerta. Dispárales en cuanto la cámara gire a la derecha y, después, despacha al grupo de Slithers que cuelgan del techo detrás de ti. Al salir por la puerta de enfrente, te encontrarás con un ciudadano en peligro; cárgate al Kageo que le está atacando y luego encárgate del Bob que te espera a la derecha. Baja por el pasaje hacia la izquierda. Cárgate a los dos Ebitans y al Bob que llegan por el puente en un bote. Luego corre y cruza el puente hasta el otro lado. Salva al civil que el Johnny está persiguiendo y







después encárgate del Max que aparecerá de golpe por las puertas de la izquierda.

Área nueve

Después de girar la esquina, mata al Johnny que entrará por la ventana de arriba. Hazlo antes de que consiga lanzarte sus hachas. A continuación, bajarás, por los escalones y te meterás en el agua. Destruye a las pirañas y gira la esquina. Prepárate para hacer frente a otro grupo de Ebitans que saltarán fuera del agua. Una vez despachados, al subir por las escaleras, dispara a los dos barriles antes de que alguien te los lance a la cabeza. Subiendo por los escalones , acabarás encontrándote con dos Bobs. Deshazte de ellos y continúa adelante, liquidando a los cuatro zombies que se están pegando un banquete. Al girar a la izquierda te situarás encima del puente. Allí deberás enfrentarte a Hierophant, el jefe de este segundo nivel..

Área diez

Al subir por las escaleras hacia la sección superior de calles, un Mickey saltará desde arriba para saludarte; dispárale mientras está en el aire antes de que aterrice encima de ti. Cuando muera, dos Randys entrarán a través de una ventana que hay a la izquierda, así que prepárate, porque son bastante duros de pelar. Vigila con los búhos de encima y, al girar la esquina, dispara contra los dos Davids para salvar al civil que se encuentra tras la puerta.

Al Johnny que está en el balcón de arriba tendrás que cargártelo *rapidito*, antes de que pueda arrojarte sus hachas y, luego, todavía te quedarán un par de pajarracos que despachar antes de poder bajar corriendo por las escaleras hasta el puente de debajo. Dos Mickeys saltarán a tu encuentro para bloquearte el paso; más adelante, hallarás una llave en el suelo, junto al cadáver. Dispárale para que se abran las verjas de delante. Crúzalas. Cárgate al Bob del barril que está a la derecha y prepárate para salvar al pequeño que otro Bob está persiguiendo.

Una vez el niño esté a salvo, entra en el almacén de la derecha y liquida a los dos Kageo que tienes delante antes de girar a la izquierda; dispara una vez contra la cerradura para abrir la puerta y liquida al Kageo que está a punto de cargarse a un ciudadano.

Área once

Si no le das al interruptor, la cámara girará a la izquierda, hacia la torre del reloj. Cárgate a los dos Randys que saltarán desde arriba y aventúrate en su interior.

A la izquierda te encontrarás con un gran grupo de Kageos y unos cuantos Slithers asquerosos a la derecha, colgados de una rueda de la maquinaria. Sube por las escaleras y prepárate porque tendrás que salvar a un civil en la sección central. Le está atacando un Johnny. Cuando llegues arriba, tendrás que vértelas con un Max antes de poder bajar por la escalerilla hasta el área de debajo. Libra al ciudadano del Kageo de la izquierda y luego cruza por las puertas y ve hasta el puente hay más adelante.

JEFE HIEROPHANT (TIPO B OS)



ZONA DE LOS PUENTES DE MADERA.

Sólo por lo cerca que estás de la criatura, este encuentro ya puede resultar durísimo. Para herir al Hierophant tendrás que disparar a discreción contra su corazón cuando se abra su pecho. Si fallas, continuará acercándose a ti hasta que pueda pegarte con su tridente, así que no dejes de dispararle para mantenerle a ralla. Cuando le hayas causado algo de daño, empezará a hacer girar su tridente y convocará a un banco de pirañas que te atacarán por todos lados. Tendrás que intentar disparar al pecho del Hierophant mientras este se mueve de un lado a otro y, a su vez, tendrás que disparar a los peces que saltarán para atacarte. Todo esto puede llegar a ser verdaderamente difícil. Cuando hayas conseguido herirle un poco más o cuando ya haya convocado a tres oleadas de pirañas, el Hierophant se dispondrá a realizar su último ataque. Vigila porque saltará al aire con la intención de aterrizar encima de ti y clavarte su tridente en el cráneo.

Para detenerle, tendrás que darle al corazón mientras todavía se encuentre en el aire, pero no será fácil porque su pecho se abre y se cierra continuamente.

Si fallas, todavía te quedará una oportunidad de alcanzarle cuando se pare a reírse de ti. Por supuesto, esto significará que has perdido algo de vida.

Al final, conseguirás tocarlo lo suficiente como para derribarlo y enviarlo de vuelta a las profundidades.





Área doce

Si liberas al niño de las urpas del malvado Bob, irás a dar al interior de la casa que hay a la izquierda. Aquí tienes dos civiles más que salvar: una chica que está siendo atacada por un sucio Kageo, a la izquierda, y un chico que tiene a tres Demi-Kageos pegados a la chepa. Tanto si logras salvarlos, como si dejas que mueran, la cámara girará a la izquierda y deberás enfrentarte a dos Demi-Kageos más, antes de entrar a la siguiente habitación por la puerta lateral. Encárgate de los dos Randys que entrarán por la puerta de la izquierda y del Bob que tienes más adelante.Al salir al exterior, tendrás que vértelas con un Mickey.

Ahora el juego te conducirá al interior de la torre y subirás hasta arriba en el ascensor.

Área trece

Cuando el ascensor llegue hasta el final, descubrirás que te están esperando tres Davids; acribíllales y luego despacha al Johnny que aparecerá después de ellos.

En la primera habitación de columnas, tendrás que vértelas con un puñado de Murrers que aparecerán por el lateral y, inmediatamente después, con un Max que los sigue muy de cerca. Después, avanzarás por el corredor. Dos Randys entrarán por la ventana. Más adelante, en la siguiente habitación, te









EXTRAS

BONUS MODO ORIGINAL 1

Después de salvar al ciudadano que conduce el coche, el tipo pegará un frenazo y se detendrá. Dispara a las puertas traseras de la furgoneta azul que hay a la derecha. El hombre te mostrará su gratitud, y la cámara girará a la izquierda para que puedas recoger el bonus.

BONUS MODO ORIGINAL 2

Si consigues librar a los dos viejecitos de los zombies que se aproximan, el señor te regalará un ítem como bonificación.

BONUS MODO ORIGINAL 3

Cuando te arrojen al agua, asegúrate de salvar al civil que se encuentra en ese bote que avanza tan despacio. Cuando la embarcación se detenga, un bonus saltará hacia arriba por la parte de atrás; tendrás que dispararle rápidamente, antes de que vuelva a caer al bote.

BONUS MODO ORIGINAL 4

Es imposible que se te escape: está en el agua, entrando a la habitación que hay al lado del armario, al fondo a la derecha.

BONUS MODO ORIGINAL 5

Si salvas al hombre que te encontrarás al entrar en el callejón de atrás, éste te regalará un ítem.

BONUS MODO ORIGINAL 6

Baja por la calle estrecha y cárgate al Mickey que saltará desde el tejado. Luego, revienta la puerta que hay al final del pasaje (si utilizas balas del calibre 1.5, la puerta se abrirá). Cuando te hayas deshecho de los dos Randys que salen, aparecerá un hombre y te recompensará un ítem genial.

BONUS MODO ORIGINAL 7

Cuando llegues por las escaleras a la parte más alta de la torre del reloj, mata al Max y, rápidamente, dispara a la caja que hay detrás de él. Esto liberará un ítem. Tendrás que recogerlo deprisa antes de que la cámara gire a la izquierda.

BONUS MODO ORIGINAL 8

En cuanto entres a la habitación, dispara rápidamente a la rata que hay en el suelo antes de que los Kageos salten a por ti. Cuando te los hayas cargado a todos, la rata te conducirá al lugar donde se encuentra el ítem.







Área 11
Área 12
Área 10
Área 15
Jefe final Hierophant (puentes de madera)
Jefe final Hierophant (puente de Sunset)
Bonus 6
Área 5
Bonus 5
Área 14
Área 8
Bonus 3
Bonus 4
Área 9
Área 4
Área 7
Área 6
Bonus 2
Bonus 7
Área 3
Área 2
Área 13
Área 1
Bonus 1

esperan dos Kageos; cárgatelos y luego baja por la escalerilla. Deshazte de los dos Ebitans que hay abajo, antes de comenzar tu enfrentamiento con el feroz Hierophant.

Área catorce

Si no disparas contra la cerradura de la puerta, tendrás que continuar por la derecha y enfrentarte a tres Demi-Kageos que aparecen echando abajo la puerta que hay al otro lado. Liquídalos y cruza corriendo por la puerta para enfrentarte a dos Kageos seguidos por un Max que aparecerá por la puerta que hay al final de todo. Una vez todos bien despachados, continuarás hacia la izquierda, cruzando por una puerta y bajando un tramo de escaleras.

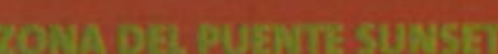
Área quince

Después de liberar al indefenso ciudadano del Kageo que le estaba atacando, entrarás en la habitación que hay en el otro extremo; cárgate a los cuatro Murrers que aparecerán de debajo de la alfombra con la intención de atacarte.

Cuidado porque, además, te entrarán nos Demi-Kageos por un agujero de la ventilación que hay en la pared. Después ya podrás cruzar por la puerta de la izquierda y bajar por las escaleras hasta el callejón de debajo.

JEFE HIEROPHANT (TIPO B OS)





ZONA DEL PUENTE SUNSET

Este encuentro es parecido al de los puentes de madera, excepto por el hecho de que esta zona le da algo de ventaja al Hierophant sobre ti. Sin embargo, el Puente Sunset también hace que resulte más fácil controlar al monstruo por varias razones. Primero, siempre que no cejes de disparar a su corazón, aquí el Hierophant tenderá a mantenerse mucho más alejado de ti, con lo que le resultará más difícil tocarte. Además, resulta un blanco fácil cuando convoca a las pirañas a que te ataquen; en vez de quedarse en su sitio, el Hierophant aquí salta al agua, lo que te permite dispararle desde arriba. Sin embargo, sus ataques con salto son más difíciles de neutralizar, ya que no siempre ataca desde enfrente. Cuando se zambulla en el agua, James (o Gary) te indicarán en qué dirección va a aparecer; apunta rápidamente y dispara para derribarlo en el aire, antes de que te clave el mega-tridente.

Internet, un mundo por descubrir

Si estás impaciente por conectarte a la Red pero no sabes por dónde comenzar, te explicamos cómo conseguirlo en 6 pasos y te sugerimos unos cuantos buscadores.

Hasta que apareció Dreamcast, acceder a la Red de redes requería como mínimo disponer de un ordenador con módem, una cuenta con una empresa proveedora de servicios Internet y una línea telefónica. Ahora con la nueva consola de Sega lo único que necesitas es la línea de teléfono. La consola lleva incorporado un módem a 33, 6 kbps y asume las funciones antes reservadas al ordenador personal. Por otro lado, el monitor es reemplazado por nuestro cotidiano aparato de televisión. Sega ha hecho realidad el viejo sueño de navegar por Internet desde la tele. Es más, ni siquiera tendrás que pagar aparte una cuenta de acceso a Internet: Sega y British Telecom han firmado un acuerdo para que esta última facilite gratuitamente este servicio a todos los propietarios de una Dreamcast.

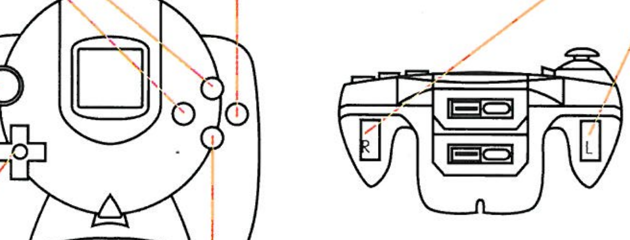
Ahora bien, que te ahorres la cuenta del proveedor de acceso a Internet no significa que no debas pagar a tu propia compañía telefónica el tiempo que permanezcas conectado: son cosas diferentes. En todo caso, el coste es siempre el de una llamada local.



Los botones **Y** y **X** sólo tienen funciones asignadas con el teclado virtual. El botón Y permite introducir de forma rápida el carácter punto cuando trabajamos con el teclado virtual. El botón X desactiva el teclado virtual.

El botón **B** te permite cancelar una opción seleccionada y cuando el teclado virtual está activado sirve para borrar letras.

Cuando estás navegando, los Gatillos **L** y **R** te dan acceso a una serie de menús complementarios. Con el menú que activa el gatillo L podrás visualizar las sedes que hayas agrupado previamente en la carpeta favoritos, activar los menús para navegar por el Web, consultar el correo y participar en chats, entre otras cosas. Con el teclado virtual en pantalla, el gatillo L permitirá activar mayúsculas y minúsculas. Las opciones del menú desplegado por el gatillo R te permiten realizar diversas funciones cuando navegas por el Web. Con el teclado virtual en pantalla, el gatillo R te servirá para activar o desactivar la opción de caracteres acentuados.



Con el **Stick Analógico** puedes desplazar el área de visualización de un documento. Este control es una alternativa a las barras de desplazamiento horizontal y vertical.

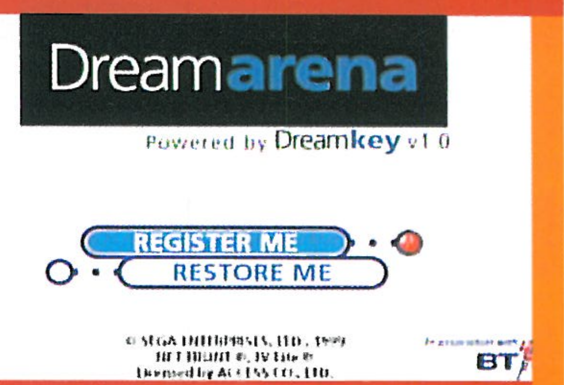
La **Cruceta de Direcciones** te permite mover el cursor por la pantalla para situarlo sobre los botones y enlaces de una página.

El botón **A** se usa generalmente para aceptar opciones y cuando el teclado virtual está activado sirve para introducir letras. Para entendernos, pulsarlo equivale a hacer un clic de ratón en un sistema PC.

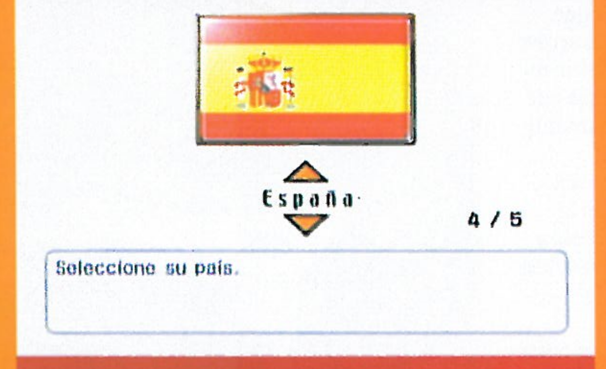
CÓMO CONECTARSE PASO A PASO

Dreamarena
Powered by Dreamkey v1.0
Presented by SEGA
PRESS START BUTTON

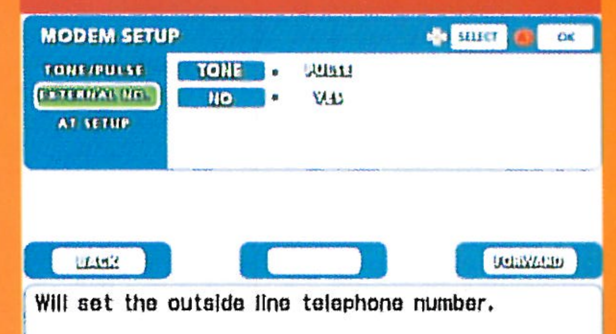
1 Lo primero que debes hacer es conectar el cable telefónico, por un extremo a la conexión del módem y por otro a la caja o terminal del teléfono. Una vez hecho esto, coloca el disco CD Dreamkey en la consola y enciéndela. En la pantalla de presentación de Dreamkey pulsa el botón Start para acceder a la siguiente pantalla.



2 En esta nueva pantalla debes escoger una de las dos opciones existentes, Register Me (Registrar) y Restore Me (Recuperar). La opción Restore se utiliza para modificar algún dato del registro, una vez que ya eres usuario de Dreamarena. Quienes se conectan por primera vez deben registrarse. Por eso, con la opción Register Me seleccionada, pulsa el botón A para aceptar.



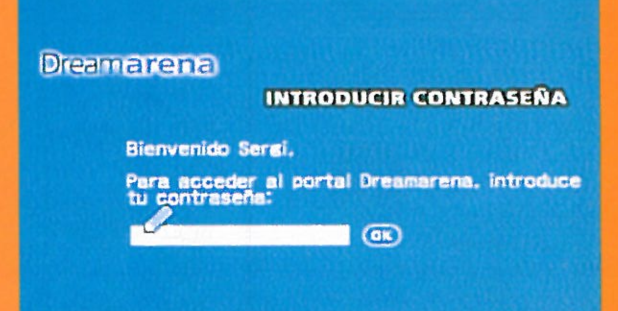
3 En el siguiente menú deberás elegir el país desde el que te conectas, en este caso, España. Cada opción está configurada para que marque automáticamente el teléfono del servidor de acceso a Internet de su respectivo país. Por ello, es importante seleccionar la opción correcta.



4 En la pantalla del módem especifica si tu teléfono realiza las llamadas por tonos o por pulsos. Por otro lado, si te conectas a través de una centralita, introduce en la opción External Nº el número que te da la línea. Por último, AT Setup está reservada para opciones avanzadas de configuración.

Connecting to Dream Arena...
Telephoning...
CANCEL

5 Una vez en conexión, verás en la pantalla de tu televisor un documento cuyas condiciones debes aceptar si quieres este servicio exclusivo. Cuando la consola se haya conectado con éxito al servidor, aparecerán una serie de página en la que deberás aceptar las condiciones de este servicio exclusivo.



6 Una vez aceptadas las condiciones deberás introducir tus datos, una contraseña y la dirección de e-mail que deseas obtener. Una vez registrado dispondrás de cuatro cuentas de correo electrónico y acceso a un área exclusiva de la sede oficial de Dreamcast en Europa, denominada Dreamarena.



Buscadores para no perder el rumbo

Uno de los principales problemas que debe afrontar un usuario inexperto a la hora de navegar por Internet es cómo encontrar la información que está buscando. La abundancia de páginas publicadas en el World Wide Web puede convertirse en un arma de doble filo a la hora de localizar alguna información muy específica. Para guiar al navegante entre esta maraña de datos, existen una serie de sedes encargadas de agrupar y clasificar un gran número de direcciones Web: son los buscadores.

Su funcionamiento es muy simple. La página principal suele mostrar un índice de enlaces temáticos. Una vez allí sólo debes dirigir el cursor hasta aquel enlace que más se aproxima al ámbito temático de tu búsqueda y pulsar el botón A para aceptar.

Si en ese índice no encuentras ningún grupo de temas en el que pueda englobarse la información que procuras, siempre tienes la posibilidad de acudir al campo Buscar en el WWW. Escribe allí alguna palabra indicativa de lo que buscas y selecciona a continuación el botón Buscar que hay al lado del campo.

EXCITE

www.excite.es

Sega Europa llegó un acuerdo con Excite para incorporar en su portal Dreamarena este buscador que puede ayudarte a encontrar páginas de una determinada temática.

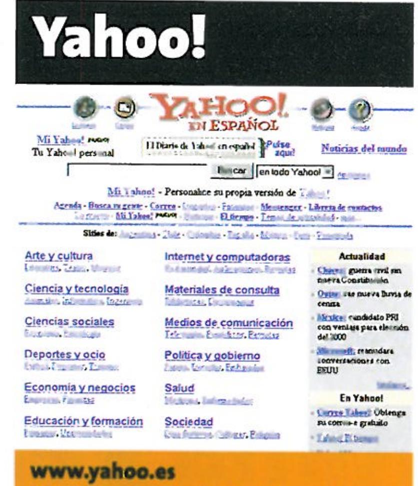
Para conectarte al buscador sólo tienes que seleccionar el enlace de Excite en Dreamarena, dentro de la página de novedades. Además, como sucede con muchos otros buscadores, Excite también se ha convertido en un portal que ofrece un poco de todo. Así, además de buscar páginas a través de una palabra clave o por temas, también podrás acceder a través de esta sede a noticias, tiendas virtuales, archivos para descargar e incluso un servicio de información meteorológica.

Cómo navegar por el Web

Ahora bien, si no te convence la forma en que Excite clasifica los conceptos o la búsqueda no te proporciona los resultados deseados, siempre puedes optar por consultar otros buscadores de este tipo. Puesto que estas otras sedes no tienen un enlace directo en el portal de Dreamarena, deberás seguir los siguientes pasos: Desde el portal de Dreamarena, pulsa el gatillo L para desplegar un menú en pantalla. Con la cruceta de dirección desplaza el cursor hasta la opción Jump y selecciónala pulsando el botón A.

Aparecerá un cuadro de diálogo en el que deberás introducir la dirección del buscador alternativo. Aquí tienes algunas posibilidades.

Yahoo!



www.yahoo.es

Yahoo! es un prestigioso buscador que cuenta con una edición en castellano. Clasifica las sedes en 14 grandes categorías entre las que se encuentran Arte y Cultura, Ciencia y Tecnología o Internet y computadoras. Aparte de los enlaces, también dispone de servicios añadidos como noticias, agendas virtuales, apartados para descargar archivos de todo tipo e, incluso, un servicio gratuito de cuentas de correo. Por cierto, si dominas el inglés, también puedes optar por acudir a la sede principal de Yahoo! en www.yahoo.com.

Olé



www.ole.es

Olé, ahora englobado en el grupo Terra Networks, es uno de los buscadores de habla hispana más veteranos. El navegante, además de buscar información a través de sus 16 categorías principales, puede también acceder a sus múltiples servicios que incluyen, por ejemplo, una bolsa de empleo, una agenda o un chat. Asimismo dispone de diversos canales dedicados al cine, la cultura o, incluso, la gastronomía. Todo ello cuenta con una excelente presentación.

Tecnologías de última generación

A las puertas del nuevo milenio, diversas plataformas han hecho su aparición en el panorama de los videojuegos. En este especial destripamos a la Dreamcast y a las consolas de la competencia para analizar sus prestaciones.

DREAMCAST: LA APUESTA DOMÉSTICA DE SEGA

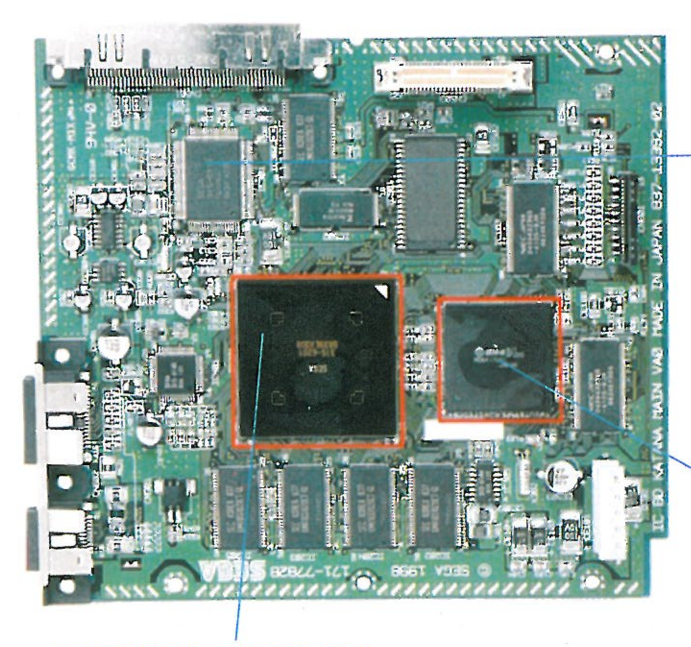
Dreamcast ha supuesto una reinterpretación revolucionaria de lo que hasta ahora se entendía por consola: la nueva máquina doméstica de Sega no es solamente un dispositivo para videojuegos sino más bien una plataforma lúdica multimedia.

Aunque el plato fuerte de la Dreamcast son los juegos, la inclusión en la consola de un sistema operativo basado en Windows CE permite también nuevas funcionalidades nunca antes asociadas con una consola

Windows CE proporciona a la Dreamcast nuevas y espectaculares funcionalidades

como, por ejemplo, capturar y editar imágenes digitales. Pero, sin duda, el elemento estrella es el acceso a Internet. Con esta prestación, además de efectuar partidas en red, podrás actualizar tus juegos, navegar, intercambiar e-mail, participar en chats y hasta realizar compras en línea.

La tecnología que permite todas estas posibilidades es el resultado de la colaboración entre Sega y una serie de importantes fabricantes como Yamaha, NEC, Videologic, Hitachi e incluso, el gigante Microsoft.



CHIP YAMAHA
Super Intelligent Sound Procesor dotado de 64 canales de audio.

CHIP HITACHI SH-4
El corazón de la Dreamcast alcanza hasta 200 MHz e incluye un coprocesador matemático utilizado para los cálculos gráficos.

CHIP GRÁFICO POWER VR2 DC
Este procesador es el resultado del trabajo de Nec y Videologic. Ninguna consola del mercado incorpora un chip gráfico tan rápido.

PLACA A EXAMEN
Procesador central

Hitachi recibió uno de los encargos más comprometidos del proyecto: diseñar la CPU o procesador central de la Dreamcast. Con el nombre de SH-4, el chip desarrollado por este fabricante está capacitado para gestionar instrucciones de 128 bits en cálculos de gráficos tridimensionales, lo que supone cuadruplicar la cantidad de bits que podía asumir simultáneamente la CPU de la antigua Sega Saturn. Asimismo, el SH-4 puede procesar hasta 360 millones de esas instrucciones por segundo y el reloj del sistema, que permite mantener las diferentes partes del procesador en sincronía, alcanza los 200 MHz. Sin duda, éste es el procesador más potente jamás instalado en una consola.

Sistema Gráfico

Por otro lado, el procesador gráfico PowerVR 2 fabricado por NEC y Videologic es el principal responsable de las imágenes de alta calidad que proporciona la Dreamcast. Este procesador, especialmente adaptado para la consola, puede llegar a representar 3 millones de polígonos por segundo, frente a los 150.000 o los 300.000 que alcanzan la PlayStation y la Nintendo 64, respectivamente. El procesador gráfico, además, está preparado para asumir toda una serie de efectos que los desarrolladores utilizan para mejorar los gráficos de sus juegos. Entre estas técnicas se incluyen las sombras gouraud, los mapas de textura con corrección de perspectiva, los efectos de transparencias o el filtrado bilinear y trilinear.

Sonido

Por su parte, Yamaha se ha encargado de suministrar el procesador de sonido Super Intelligent Sound Processor, un chip que proporciona 64 canales de audio, efectos en tiempo real y sonido 3D.

Memoria

Los 26 MB de memoria que incorpora la Dreamcast se distribuyen de la siguiente manera: 16 MB están asignados a la memoria principal, 8 MB al sistema de vídeo y 4 MB se reservan para el audio.

UNIDAD LECTORA

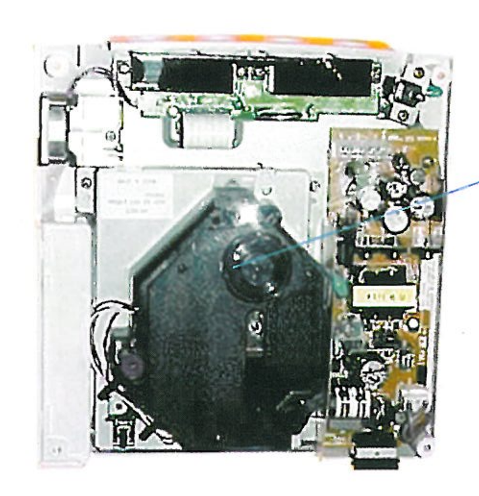
La unidad lectora que incorpora la consola se basa en la tecnología GD-ROM, que permite almacenar en un disco hasta un gigabyte de datos, casi el doble de lo que puede admitir un CD-ROM estándar.

SISTEMA OPERATIVO

Otro de los elementos revolucionarios en esta consola es la inclusión de un sistema operativo basado en Windows CE.

Este software, facilita el desarrollo de juegos para la Dreamcast, así como la conversión para la consola de Sega de juegos procedentes del ámbito PC (o a la inversa), con lo que desarrollar títulos para la consola resulta doblemente rentable y asegura un importante suministro de videojuegos. Además, Windows CE permite renovar componentes del hardware para mantener la consola actualizada y facilita la compatibilidad con una amplia gama de periféricos y accesorios capaces de incrementar notablemente sus prestaciones.





LA UNIDAD LECTORA GD-ROM
Puede leer discos de 1 GB y alcanza una velocidad de 12x.

OJO AL DATO

CPU Hitachi SH-4
- 128 bits para cálculos 3D
- 200 MHz
- 360 MIPS (millones de instrucciones por segundo)
- 1,4 billones de operaciones en coma flotante por segundo
- Cálculos 3D
- Bus con ancho de banda de 800 MB/s

GRÁFICOS Nec PowerVR 2 DC
- 3 millones de polígonos por segundo
- Mapas de textura con corrección de perspectiva
- Filtrado bilinear y trilinear
- Tonalidades Gouraud
- Búfer-z
- Suavizado de perfiles
- Efectos de brillos y reflejos
- Efectos de niebla
- Efectos de relieve
- Efectos de transparencia
- 16,77 millones de colores
- Compresión de texturas vía hardware

SONIDO Yamaha
- Yamaha Super Intelligent Sound Processor
- RISC 32 bits
- DSP (Procesador de Señal Digital) efectos en tiempo real
- 64 canales de sonido
- Sonido 3D
- Compresión de audio vía hardware

MEMORIA
- 16 MB memoria principal
- 8 MB memoria de vídeo
- 4 MB memoria de audio

Conectividad

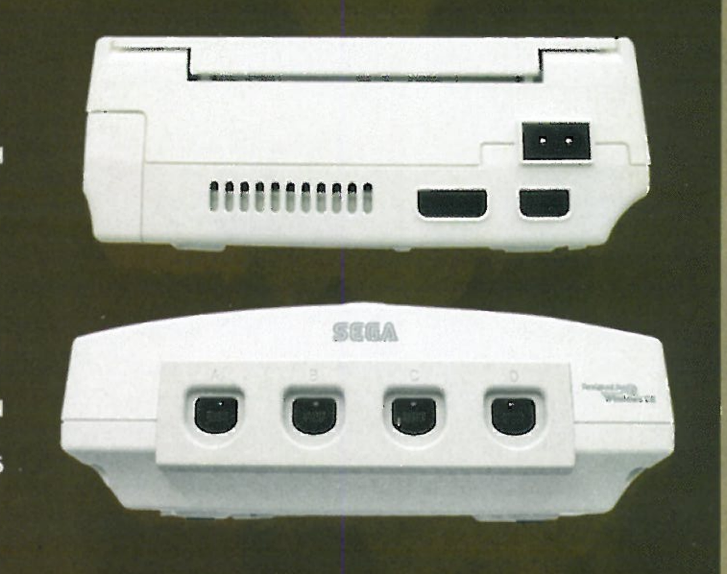
DREAMCAST PRESENTA CUATRO PUERTOS de control para insertar mandos estándar, pistolas, arcade sticks, teclados y otros periféricos que aún están por venir, como es el caso de los ratones.

El puerto de salida PAL Audio/Vídeo permite enviar la señal audiovisual tanto al televisor como a monitores SVGA y otros dispositivos de reproducción. Aparte del cable para antena incluido en la consola, algunos fabricantes ya han desarrollado modelos para conexiones S-Vídeo, Vídeo Compuesto, VGA y Euroconector.

El puerto serie es similar a la interfaz RS-232 que encontramos en cualquier PC. Esta conexión puede servir en el futuro para conectar en una red local varias consolas entre sí o incluso dispositivos como impresoras o cámaras digitales.

La toma de electricidad proporciona a la consola la energía necesaria. El voltaje es de 220/240 V y la potencia de consumo se estima en 22 W.

La Dreamcast cuenta también con una conexión para el módem de 33,6 Kbps que está incluido con la consola. Al permitir su extracción, el módem puede ser reemplazado por modelos superiores que puedan aparecer en el futuro.



NAOMI, LA VERSIÓN ARCADE DE DREAMCAST

Por si no has oído hablar nunca de ella, NAOMI no es otra cosa que el corazón de las nuevas máquinas recreativas que Sega ha lanzado al mercado. Cuando sus creadores dieron a conocer los detalles de esta tecnología encargada de relevar a las recreativas basadas en el sistema Model 3, nadie imaginaba que acabaría compartiendo su arquitectura con un producto destinado al mercado doméstico.

Y es que la placa NAOMI (New Arcade Operation Machine Idea) y el hardware de la Dreamcast son prácticamente idénticos. Ambos sistemas incorporan el procesador central Hitachi SH-4 a 200 MHz, el procesador gráfico PowerVR Series 2 a 100 MHz y también el procesador de sonido Yamaha a 45 MHz. Una de las principales diferencias es que NAOMI cuenta con una mayor cantidad de memoria RAM. En concreto, destina 32 MB a la memoria principal, 16 MB a la memoria gráfica y 8 MB a la de audio. A la vez, NAOMI no posee unidad lectora de GD-ROM y, en su lugar, dispone de unos bancos de memoria ROM.

La arquitectura de la NAOMI es muy flexible y en la cabina de la recreativa pueden llegar a instalarse simultáneamente hasta 16 placas. Un sistema dotado de varias placas NAOMI puede operar en paralelo para obtener mayor rendimiento. ¿Te imaginas 30 millones de polígonos por segundo representados en la pantalla?

Las similitudes entre NAOMI y Dreamcast permiten desarrollar juegos destinados a los dos sistemas



Las similitudes tecnológicas entre NAOMI y Dreamcast permiten desarrollar juegos para ambos sistemas e, incluso, intercambiar información de partidas con ayuda de la unidad d memoria visual (VMU).

Estas características son lo suficientemente atractivas como para que 20 importantes compañías -entre las que se encuentran Capcom, Tecmo, Jaleco, SNK o Video System- ya se hayan comprometido a desarrollar juegos para NAOMI. Con títulos como House of the Dead 2, Zombie Revenge, Ferrari 355 Challenger, Crazy Taxi, Virtua Fighter 4, Spawn vs Street Fighter, Rival Schools, Power Stone, F1 World Grand Prix o Dead or Alive 2 esta recreativa va a despertar muchas pasiones.

PLAYSTATION 2 Y DOLPHIN, LA COMPETENCIA DIRECTA DE SEGA

El inicio del nuevo milenio también supondrá la aparición de otras plataformas en el panorama de los videojuegos. Sony y Nintendo, los más directos rivales de Sega, ya han anunciado nuevas consolas basadas en procesadores con tecnología de 0,18 micras (en vez de la tecnología de 0,25 micras de la Dreamcast). La guerra por el dominio del suculento mercado de los videojuegos se recrudece.



PLAYSTATION 2

Siguiendo el planteamiento de la Dreamcast, Sony ha diseñado una plataforma multimedia, Así, la PlayStation 2 no solo permite jugar sino también escuchar música e, incluso, ver películas, gracias al soporte de los formatos CD audio y DVD Vídeo. Además, es compatible con los antiguos juegos y periféricos de la Play original y esta preparada para acceder a Internet aunque, a diferencia de lo que sucede con la nueva consola de Sega, el módem deberá adquirirse por separado. La Play 2 cuenta con dos puertos para los controladores, aunque probablemente sus conexiones USB también aceptarán periféricos de este tipo. Las tarjetas de memoria no incorporan pantalla LCD como la Dreamcast pero, en cambio, tienen una capacidad de 8 MB. El corazón de la consola de Sony es el procesador Emotion Engine de 128 bits y 294,9 MHz. El chip Graphics Synthesizer se encarga de los gráficos y el procesador SPU2 del sonido. Contará con 32 MB de memoria principal, 4 MB de memoria de vídeo y 2 MB de memoria de sonido. El día del lanzamiento habrá 12 juegos disponibles, entre los que se incluyen Tekken Tag Tournament, Tenchu 2, Ninja Gaiden, Star Ocean 3 y Street Fighter Ex3.

DOLPHIN

Nintendo tampoco está con las manos cruzadas y actualmente trabaja en su propia consola de nueva generación que ha bautizado con el nombre en clave de Dolphin.

Al igual que la Dreamcast y la PlayStation 2, es, más que una consola para jugar, un sistema de entretenimiento multimedia. Basada en el chip PowerPC a 400 MHz, la consola de Nintendo reproducirá también películas DVD, permitirá jugar simultáneamente hasta a 8 usuarios y, al parecer, será compatible con la Game Boy Advanced. Entre los juegos previstos para este sistema se encuentran Mario 2000, Zelda 2000, Turok y Mascot Racer.

PLANETARIO

DIRECTORIO DE JUEGOS DISPONIBLES PARA DREAMCAST



BLUE STINGER
Género: **Aventura 3D**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas.**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **9.990 ptas.**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up 2D**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas.**



MILLENNIUM SOLDIER
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas.**



MONACO GP
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Precio: **8.990 ptas.**



PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas.**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up 3D**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas.**



SEGA RALLY2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas.**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura 3D**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up 3D**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas.**



THOTD2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas.**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas.**



VIGILANTE 8
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up 3D**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**



WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**

En el próximo número:



Especial Shadow Man

Análisis a fondo y primera parte de la guía para moverte por el reino de las sombras.



Preview de Shenmue

La obra maestra de Yu Suzuki

Guía para convertirte en un maestro de Soul Calibur

Análisis

Evolution
Vigilante 8: Second Offense
Street Fighter Alpha 3...
¡Y mucho más!

Comparativas de juegos de fútbol y de conducción

Consigue tu Dream Planet con la segunda parte de la guía de Sonic Adventure por sólo 495 ptas.

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el segundo número de Dream Planet, pero la Redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.



By I-MAN
The psX files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
Y también productos para Dreamcast
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
STAY HERE
La verdad esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

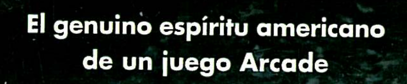
quema goma



El juego oficial del equipo SUZUKI ALSTARE



El primer juego de alta velocidad para tu Dreamcast



El genuino espíritu americano de un juego Arcade

calienta motores.



www.ubisoft.es

Ubi Soft ENTERTAINMENT

UBI SOFT ENTERTAINMENT · Ctra. de Rubí 72-74 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès